

playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

2001/02 február Ára: 1288 Ft



**A2 poszter: TEKKEN
TAG TOURNAMENT
LEGEND OF ZELDA**

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

az Újvilágot idióták hódították meg?

GRANDIA 2

ilyen az, amikor Dreamcastra
írják meg a Final Fantasyt

ZELDA

már ezért is
érdemes
N64-et
venni



PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT · THE GRINCH (PS) · WARRIORS OF MIGHT AND
MAGIC (PS) · BREATH OF FIRE IV (PS) · 007 RACING (PS) · DAYTONA 2001 USA (DC)
· SONIC SHUFFLE (DC) · AN:PRINCE OF PERSIA (DC) · TOP GEAR HYPERBIKE (N64)

FINAL FANTASY FILMELŐZETES · SILENT HILL 2 · DARK CLOUD · ONI · TECHNOMAGE

playtime! előfizetési akció!

–Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vídám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között,

**aki február 15-ig egy évre előfizet magazinunkra
50 db PlayStation-játékot sorsolunk ki**

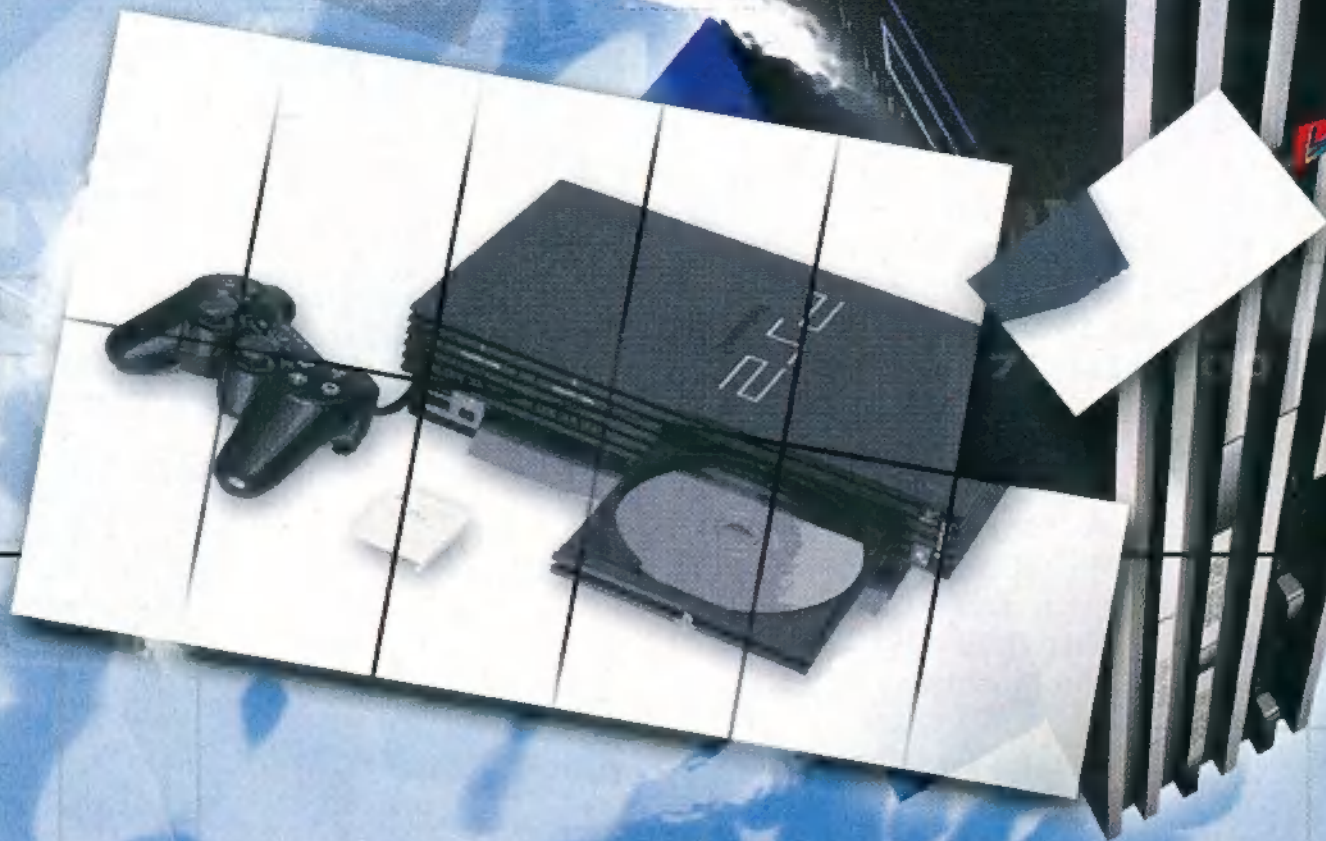
az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Az előző számunk nyerteseit februári számunkban találjátok.)



playtime! hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami aprósággal. Az előfizetési levél tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló



A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...



Gold and Glory

34. oldal



The Grinch

40. oldal

Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont.“

Remélhetőleg mindenkinek sikerült többé-kevésbé felépülnie az ünnepek okozta megrázkódtatásokból, túlélte az egyesült nagymamák karácsonyi bejglis támadását, különös ködbe vesző szilveszteri emlékekkel átrappolt az új évezredbe, és megint itt van velünk, hogy körbenézzen, mi a helyzet a konzoljátékok piacán.

Grincs ugyan idén még nem nyúlta le a karácsonyt (hacsak nem az ő keze volt abban, hogy Jézuska áramszünetet hozott nekünk), de a PlayStation-tulajoknak sajnos egyre merengőbb tekintettel kell a jövő elé néznie. Egyre inkább érvényesülni látszik az a tendencia, hogy a ropant gonosz és pénzéhes kiadók lassan befejezik még futó fejlesztéseik kipörgetését a jó öreg PS-re, aztán szépen átállnak a konzolok új generációjának - szó se róla: kissé tágasabb teret nyújtó - platformjára. Még néha felkaphatjuk a fejünket egy-egy RPG kapcsán (most például a Breath of Fire IV és a Persona 2 igen kellemesre sikerült), de az év közepére valószínűleg már szépen elszenvededik a PS-piac, és mindenki kénytelen lesz egy Dreamcast vagy egy PS2 után nézni, mert azokon aztán tényleg zajlik az élet! Nem valami fényes kilátások, de mindenesetre most még örülhetünk egyet a játéktermésnek.

Köszö, hogy megvettél bennünket most is:

Playtime! Team

Utóirat az előirathoz: NE VEGYÉL PS2-t! Sokkal gazdaságosabb nyerni egyet (ld. az előző oldalt.)

Persona 2

42. oldal



Katsuya Harpu...
First I would like to know where you were at the time of the incident...



Grandia 2

64. oldal

Daytona USA 2001

68. oldal



Legend of Zelda

76. oldal



playtime!

NEWS

News.....6

PREPLAY

Final Fantasy X, XI, film.....14
 Mat Hofman's Pro Bmx.....18
 Roswell Conspiracies.....19
 Technomage.....20
 Kessen II.21
 MDK2: Armageddon22
 Zone of Enders23
 Oni.....24
 Silent Hill 2.....25
 Dark Cloud26
 Extermination27
 Illbleed.....28
 Sonic Adventure 229
 Conflict Zone.....30
 Aidyn Chronicles - The First Mage.....31
 Paper Mario.....32

Jungle Book Groove Party.....51
 102 Dalmatians52
 The Emperor's New Groove54
 Aladdin: Nashira's Revenge.....55
 Mega Man Legends 2.....56
 Tom and Jerry in House Trap.....58
 3 2 1 Smurf.....60
 Looney Tunes Space Race.....61
 Ultimate Fighting Championship62
 Woody Woodpecker Racing.....63
 Grandia 2.....64
 Daytona USA 200168
 Sonic Shuffle.....70
 Starlancer72
 POD - Speed Zone.....73
 Arabian Nights: Prince of Persia74
 Cannon Spike75
 Top Gear Hyperbike.....76
 Legend of Zelda: Majora's Mask.....78

PLAYTEST

Gold and Glory - The Road to El Dorado.....34
 Evil Dead - Hail to the King.....36
 Warriors of Mighta and Magic38
 The Grinch40
 Persona 2: Eternal Punishment.....42
 Batman of the Future: The Return of the Joker.....44
 Breath of Fire IV.....46
 007 Racing48
 Gundam Battle Assault.....50

PLAYTIPP

Grandia II82
 Legend of Zelda: Majora's Mask.....88

PLUG'N'PLAY

Xbox.....102
 Gamecube105

PLAYNEWS 01

The Lost

Kiadó:	Crave Entertainment
Fejlesztő:	Irrational Games
Stílus:	Túlélő horror
Megjelenés:	2001. vége

Ez a játék a pokolba visz. Ezúttal nem elvont értelemben, hanem abba a pokolba, amit Dante is leírt az Isteni színjátékban. A játékban Amandát irányíthatjuk, akinek igencsak rossz szériája volt az elmúlt hetekben: jegyese elhagyta, a szülei kitagadták, elbocsátották a munkahelyéről, pénze is alig van, de amikor élete egyetlen öröme, a lánya is meghal, már csak egy út áll előtte: az öngyilkosság. Ezzel a vidámnak semmiképpen nem nevezhető háttérrel kezdődik a kalandozásunk, ugyanis halálunk után egy izzó szemű démon ébreszt minket. Amanda a játék során három entitáshoz csatlakozhat: választhatsz a Fény, az Árnyék és a Korruptió között. Mindegyik különböző célokat, küldetéseket, ad, és ez még nem minden! Ez a választás kihat Amanda kinézetére, sőt, hangjára is. Ha a sötétséget követed, Amanda hangja reszelőssé válik, ráncos lesz, míg a fény estében ellenkezőleg, megszépül, és dallamos lesz a beszéde. Nem mindennapi játékban lesz részünk, amikor megjelenik...ami sajnos igen sokára lesz.



A-Train 6

Fejlesztő:	ArtDink
Kiadó:	ArtDink
Típus:	Gazdasági szimulátor
Megjelenés:	2001. első fele

Konzolokra elég kevés stratégiai játék jelenik meg, ami van, az is általában az akciódúsabb fajtából való. Údító kivétel lesz az A-Train 6 (ez tényleg a hatodik rész lesz, de az eddigiek csak Japánban jelentek meg PSX-re), amely játékban egy képzeletbeli város gazdaságát kell ellátnunk, mégpedig úgy, hogy ehhez egyetlen eszközünk vasútvonalak kialakítása, és a menetrendek kialakítása lesz. Bár ez nem hangzik túl izgalmasnak, igen jó, összetett programról lesz szó, különösen vonatmániásoknak és közgazdászoknak ajánlott. Közel ötvenféle mozdonyt, és rengeteg pályaelemet (többszintes hidak, alagutak, kereszteződések) használhatunk fel ahhoz, hogy mindent időben elszállíthassunk a megrendelőnek. Ha már unod a gyilkolást, mindenképpen próbáld ki!



2001

Pokémon Puzzle League



Konzol újság nem lehet meg Pokémon nélkül, egy számban sem! Ennek jegyében ismét bejelentünk egy új játékot, amiben a kis lények szerepelnek. Ez persze kis túlzás, itt tulajdonképpen egy extrákkal megtúzdelt Tetris-klónhoz van szerencsénk, ahol (a történet szerint) Pokémon-mesterek így küzdenek meg egymással – tulajdonképpen semmi szerepe nincs a lényeknek, ami egy jó marketingfogás, viszont hasonló minőségű átverés is: itt ugyanis nem gypálni kell egymást, hanem gondolkodni! Látszólag egy sima Tetrisről van szó, ahol 3 egyforma színű téglát kell egymás mellé helyezni, hogy eltűnjenek. Ha többet sikerül egymás mellé küszködni, több pont a jutalmunk. A játék különlegessége a kétjátékos mód, ahol sikeres kombókkal megnehezíthetjük az ellenfél dolgát, és szert tehetünk különböző bónuszokra, fegyverekre (lassítás, egy adott szín eltüntetése, az irányítás megfordítása az ellenfélnél), ami érdekessé teheti a játékot. Ha még nincs Tetrised, akkor hajrá! (Azt meg csak úgy zárójelben jegyezzük meg, hogy mostanában mintha kezdenének kicsit túlságosan is békessé válni ezek a Pokémon-játékok...)



N64

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Stílus:	Tetris
Megjelenés:	2001. március

Ace Combat 4

A legsikeresebb repülőgépes játéksorozat PSX-en (a Wingoverek mellett) a Namco Ace Combatja volt. A sorozatot mindig is dús akció, és kiváló minőségű grafika jellemezte, és ez megmarad a legújabb részre is, csak természetesen most már az új évezrednek megfelelő igények szerint. A képek magukért beszélnek, magasról eszement jól néz ki a táj, és a repülők is elég részletes kidolgozásúak. Ha azonban kicsit lejjebb ereszkedünk, már nem olyan rózsás a helyzet; reménykedjünk, hogy még finomítanak kicsit a fiúk a textúrákon.

A játék megmarad akciójátéknak, nem kell odafigyelni ezer dologra, csak löni az ellenfeleket, géppáncsokkal, rakétákkal, és lézerekkel. Mivel PS2-n nincs nagy konkurenciája (a Sky Odyssey nem volt valami nagy éresztés), ezért biztos sikernek számít...



PS2

Kiadó:	Namco
Fejlesztő:	Namco
Típus:	Repülőgépszimulátor
Megjelenés:	2001. közepe



Red Faction



PS2



Milyenek is az eddigi FPS-ek? Mész a folyosón, és ha beérsz egy szobába, lelövöd, akik ott vannak, felszeded a gyógyítócsomagot, és mész tovább. Némi idő után ez már unalmas lesz, kell valami plusz. A Red Faction rengeteg ilyen finomsággal fog szolgálni, néhány ezek közül: lerombolható terep (nem csak néhány helyen, hanem bárhol utat törhetsz magadnak, ha van elég tüzerőd), változatos küldetések (van, ahol nem kell spórolni a tölténnyel, van, amikor háttérfedezetet kell biztosítanod mesterlövészpuskával, vannak lopakodós küldetések) és vezethető járművek (földi járműveket ugyanúgy elköthetsz, mint hajókat, az egyik misszióban pedig egy repülőt kell elvezetned). Ehhez rendkívül részletes grafika járul, valamint – ez még csak ígéret – kidolgozott mesterséges intelligencia. Biztos befutó!

Fejlesztő:	Volition
Kiadó:	THQ
Típus:	FPS
Megjelenés:	2001. közepe

Army Men 2: Sarge Heroes 2

A 3DO folytatja végtelen történetét, újabb kirándulást tehetünk a Zöld és Barna műanyagkatonák világába. A világ ismét veszélyben van, a gonosz vezér, General Plastro megszerezte a Plasztrifikáció (kis műanyag tócsába történő átváltozás, magyarul a halál) ellenszerét, minden fegyverét bekente az olajjal,



PS2

ezért a Zöldek nem tudják megsemmisíteni a Barnákat! Szerencsére a Kékek (minő újítás) egyik kéme megosztja a tudást a Zöldekkel is. Innentől fogva egyenlőek lettek a körülmények, minden készenáll egy új játékhoz. A képeket elnézve a grafikával nincs is semmi baj, viszont elég nehezen tudjuk elképzelni, hogy ilyen 3D-s környezetben hogyan tudjuk majd irányítani katonáinkat a 33 küldetés alatt. A mókához jár egy kétjátékos mód is, ahol egymás ellen vezethetjük egységeinket. Ez remélhetőleg megmenti majd a játékot, különben ez is eltűnik majd a sülyesztőben, mint elődei.



Fejlesztő:	3DO
Kiadó:	3DO
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. február



Chrono Trigger és FF IV



PS2

Mostanság rengeteg minden történik a SquareSoft háza táján. Nem elég, hogy egyre újabb játékokkal rukkolnak elő, még a régebbi darabokat is előveszik, és egy kicsit felújítva tálalják az ujjongó tömegeknek. Ember legyen a talpán, akinek sikerül ilyen tempó mellett befejeznie őket! Most két, Japánban már napvilágot látott SNES konverziót szándékoznak az amerikai piacon is megjelentetni. Az első a Chrono Trigger, a Chrono Cross nagysikerű elődje, a második a Final Fantasy IV, ami Japánban az amerikai Final Fantasy Anthologyval együtt jelent meg Final Fantasy Collection néven. Természetesen mindkét programot feltupírozzák CG animációkkal, amikre az eredeti SNES-es játékoknál még nem volt lehetőségük, és mára már szinte a cég védjegyéül szolgálnak. A Chrono Trigger ezen kívül történetileg is változni fog, hogy jobban illeszkedjen a második részhez. A megjelenésükig sajnos még sokat kell aludnunk, hiszen csak az év közepére várható.

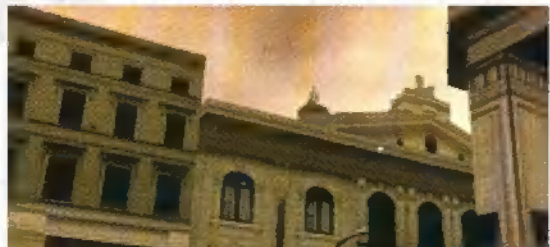
Kiadó:	SquareSoft
Fejlesztő:	SquareSoft
Stílus:	RPG
Megjelenés:	2001. nyara



The Getaway



PS2



Ez a játék – bár ahhoz semmi köze – tulajdonképpen a Driver 2 folytatásának tekinthető, némi Grand Theft Auto fűszerrel, témájában legalábbis biztosan. Ugyanúgy küldetéseket kell teljesítenünk, ezúttal azonban a másik oldalról, hősünk, Mark (piti kis autótolvaj) fiát ugyanis elrabolta egy maffiavezér, és mindent meg kell próbálnia, hogy megmenthesse. Ehhez legfőképpen vezetnünk kell, mégpedig London híres városában. A várost állítólag részletesebben modellezzik, mint a Metropolis Street Racerben, ami nem kis dolog lenne. Emellett több, mint 50 autót köthetünk el a városban, Mini Morrístól kisteherautón át modern sportkocsikig terjed a választék. Érdekesség, hogy a készítő a májusi E3 alkalmával előre renderelt képeket mutattak az

újságíróknak a játékból

származó képek helyett, hogy pozitív sajtóvisszhangot kapjanak. Azóta már érkeztek igazi képek is, ám így már korántsem olyan lenyűgöző a látvány.

Kiadó:	SCEE
Fejlesztő:	Studio Soho
Stílus:	Autós akció
Megjelenés:	2001. vége

Motor Mayhem

A Motor Mayhem egy igen népszerű stílust fog erősíteni: a lövöldözős versenyeket. Ilyen volt például a máig is a stílus egyik etalonjának számító Wipeout, a Rollcage, és most ilyen lesz ez is: futurisztikus arénákban (repülőgépszállító anyahajó fedélzete, dolgozó ipari üzemek, repülőtér stb.) kell kiirtani egymást, felvehető fegyverek, és bonuszok (séthetelenség, gyorsaság) segítségével. A játék eszement jól fest – legalábbis képeken. Kérdés, hogy tényleg ilyen jól fog-e kinézni, vagy a Getawayhoz hasonlóan itt is át akarnak ejteni minket. A programot akár négyen is játszhatjuk osztott képernyőn, ami nagyban megnöveli majd az élvezeteket. A fejlesztőknek ez lesz az első játéka, de az, hogy az Infogrames elvállalta a kiadását azt mutatja, hogy van tehetségük.

Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Beyond Games
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. első fele



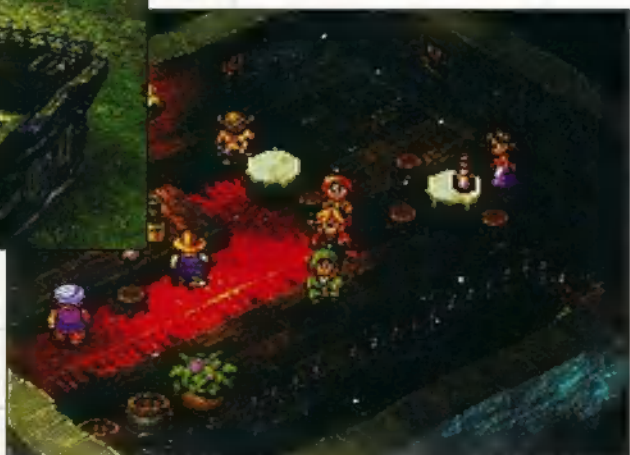
PS2



Dragon Quest-rekord



PS



Az Enix büszkén kürtölte világgá, hogy Dragon Quest VII minden várakozást felülmúlva átlépte a 4 milliós eladási határt, s ezzel a legtöbb példányban elkelt PS-játék lett Japánban (megelőzött mindenki mást, beleértve a Final Fantasyket is). Sőt, az összetett listán, amelyen minden idők legtöbb példányban eladott játéka szerepelnek, az előkelő hatodik helyet érte el (az első egyébként a Super Mario Brothers 6,81 millió példánnyal). Ehhez képest az Enix eredeti terveiben csak 3,2 millió példány eladása szerepelt. Világszerte valószínűleg nem lesznek ilyen szépek az eredmények, hiszen a DQ sorozat eddigi tagjai csak a távolkeleti szigetországban hódítottak.

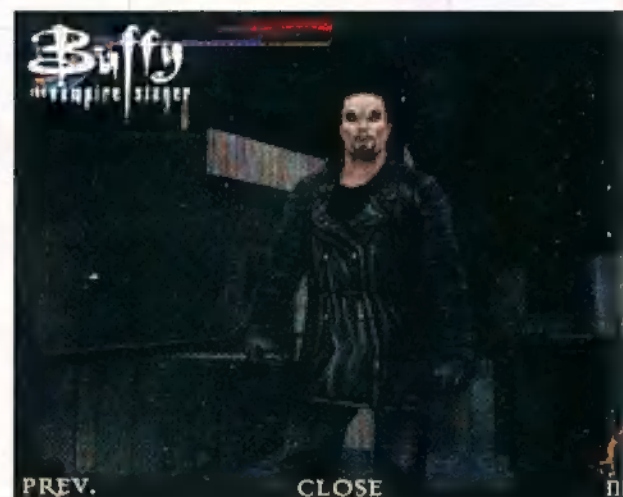
Buffy the Vampire Slayer

Minden filmsorozatot előbb vagy utóbb elér a végzete, és konzoljátékot csinálnak belőle (már csak az hiányzik, hogy dél-amerikai szappanoperákkal is ez történjen, bár nem lenne különösebben meglepő). Az áldozat a hangzatos nevű Buffy the Vampire Slayer. Ebből már a kevés IQ-val rendelkezők is kitalálhatták, hogy a főszereplőt Buffynak hívják. További információ, hogy Buffy szemlátómást nőnemű, aki ráadásul szőke, és szabadidejében vámpirokat gyilkolászik. A program kiadójának hangzatos kör-

mondata szerint a Buffy játékmenete keveréke az akciónak, a harcnak, a drámának, a humornak, a felfedezésnek és a rejtvények megoldásának. Ez igen szépen hangzik, de talán egyszerűbb lett volna azt kijelenteniük, hogy egy Tomb Raider klón lesz. Akik az eredeti TV-sorozatot szerették (nemrég ment nálunk is valamilyen kereskedelmi csatornán, és roppant tanulságos kis epizódjainak újabb halmát csak egy romantikus sorozat tudta kiszorítani), azok egytől-egyig ismerős helyszíneket üdvözölhetnek a játékban: ilyen például a sunnydale-i gimnázium, a temető, a város főtere, a bevásárlóközpont, és Buffy otthona. Hogy a játék minél jobban emlékeztessen a sorozatra, a fejlesztők között találhatunk olyanokat is, akik részt vettek a filmek készítésében is. Vannak némi kételyeink a leendő játék minőségét illetően (bár az előzetes képek talán egyből rá is cáfolnak erre), de az biztos hogy Búfi neve is hamarosan bevonul a konzolhősök panoptikumába.



Kiadó:	Fox Interactive
Fejlesztő:	Collective Studios Inc.
Stílus:	Akción
Megjelenés:	2001. tavasz



Sea-Doos Hydrocross

Ha igazán extrém sportra vágysz, felejtse el a gördeszkát és a BMX-et, és vegyél egy jet-skit! Ha nem is a Balcsin, de a tengereken megvalósíthatod álmaidat a Vatical új játékával, amelyben a világhírű (?) Sea-Doos cég jet-skijeit próbálhatod ki, közülük a nyolc legjobbat. Nyolc a pályák száma is, amelyek között lesz egy antarktiszi, egy a Bermuda háromszög környékén, a többi pedig világvárosok (New York, Sidney, stb) partjainál van. A pályák nem egyszerű körfutamok lesznek: rengeteg ugratva megközelíthető titkos helyet, útrövidítést fognak tartalmazni.

Kiadó:	Vatical Entertainment
Fejlesztő:	Vatical Entertainment
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. első harmada



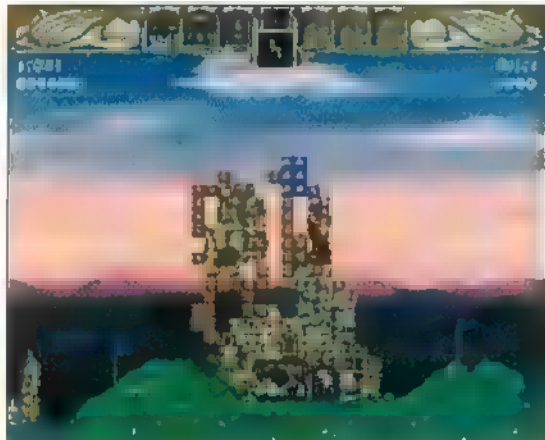
PS/N

Nem lesz több kalózkodás DC

A SEGA meguntta, hogy a kalózkodók minden DC játékot a megjelenés napján (rosszabb esetben még előtte) feltörnek, majd az Internetről letölthetővé teszik, amelyek forgalmazásából a játékfejlesztők persze egy fillért sem látnak. Ezért egy új verziójú Dreamcasttal jöttek ki, ami nem csak a színében különbözik a régittől (rózsaszín lesz, és a Sakura Taisen játék karakterei díszítik majd), hanem abban is, hogy kizárólag GD-ROMot lesz képes lejátszani. Ezzel (hacsak nem tudják valahogyan ezt a védelmet is megkerülni) vége a kalózkodásnak – csakúgy, mint a készülődő Bleemcastnak, amivel PSX-játékokat futtathatunk a gépen. Állítólag a konzol az audió CD-keket felismeri, szóval azzal nem lesz gond. Az ára kissé borsos, 150 font.

Fortris

Ki tudná már megmondani, hogy hány feldolgozása készült eddig el a jó öreg Tetrisnek, lassan minden logikai játékok atyjának. A Fortris is a nagy elődöt veszi alapul, ám mint azt a program nevéből látni lehet, központi szerepet játszanak benne a várak. Ugyanis ezeket kell ■ felülről lepotyogó elemekből (toronyok, függőhidak, stb.)



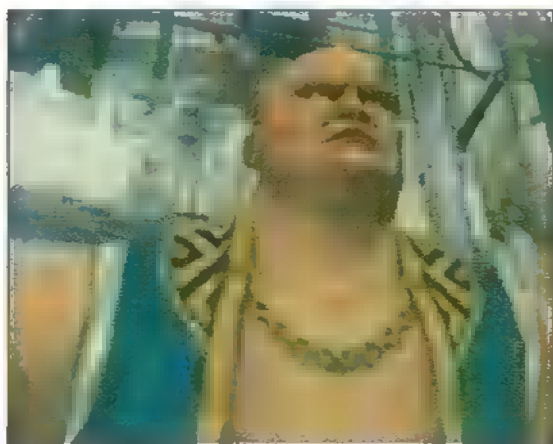
megépítenünk. Miután elkészültünk ■ várnkkal, jön a csata – azaz a másik játékos. Itt dől el igazán, hogy sikerült-e olyan várat összetákolnunk, amely ellent tud állni a támadásoknak. Ebből is látszik, hogy ez egy multiplayer módra kiélezett játék, akik egyedül vannak, azoknak be kell érniük ■ gépi ellenféllel. A játék alapötlete jópofa, ám úgy tűnik, hogy a programért egyelőre még nem jelentkezett egy kiadó sem.



Kiadó: ?
 Fejlesztő: Promethean
 Stílus: 1.5
 Megjelenés: 2001 tavasz (?)



Shenmue 2



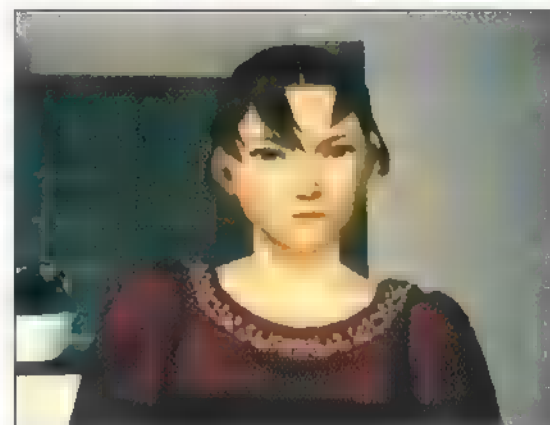
Bár rengeteg pletyka merült fel azzal kapcsolatban, hogy az AM2 nem készíti el a Shenmue-nek már második részét sem (mint az előző számunkban megjelent leírásból már tudhatjátok, összesen 16 részesre van tervezve), de a legújabb hírek szerint ezek minden alapot nélkülöznek. A japán Dreamcast magazin azt az információt kapta ■ cégtől, hogy ■ Fighting Vipers II pakkjában lesz egy bemutató film a Shenmue 2-ből. (Ez mondjuk valószínűleg igen jól fog tenni ■ Fighting Vipers II eladási statisztikáinak, valószínűleg olyan lesz ■ helyzet, mint a SW Episode I előtt, amikor mindenki megvette ■ jegyeket más filmekre, hogy megnézhessék a trailert, aztán jöttek is kifelé a moziból.

Am ezen kívül is még rengeteg dolog történik ■ SEGA zászlóshajójával. Például január 12-én egy animációs film került a japán mozikba, amely a Shenmue első részének idején játszódik, de szerepel-



nek benne olyan karakterek, akiket csak a második részben láthatunk viszont. Arról, hogy lefordítanak, nem esett szó. Emellett az AM2 tervezi egy olyan verzió megjelentetését (ismét csak Japánban) amely angol nyelven beszél, de japán feliratokat tartalmaz. A Shenmue 2 megjelenéséről csak annyit lehet tudni, hogy a cég még karácsony (mármint 2001. év) előtt ki akarja adni – ismét csak számoljunk rá pár hónapot, hogy angolul is megjelenjen. A tervek arról is szólnak, hogy a második részre felkerül egy 15 perces videó, amiben a játék készítéséről láthatunk jeleneteket (pl. hogyan történik a motion capture, hogyan készülnek ■ zenék, és lesz egy riport is Yu Suzuki-val).

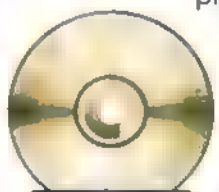
Kiadó: Sega
 Fejlesztő: AM2
 Stílus: 1.5
 Megjelenés: 2001. karácsony



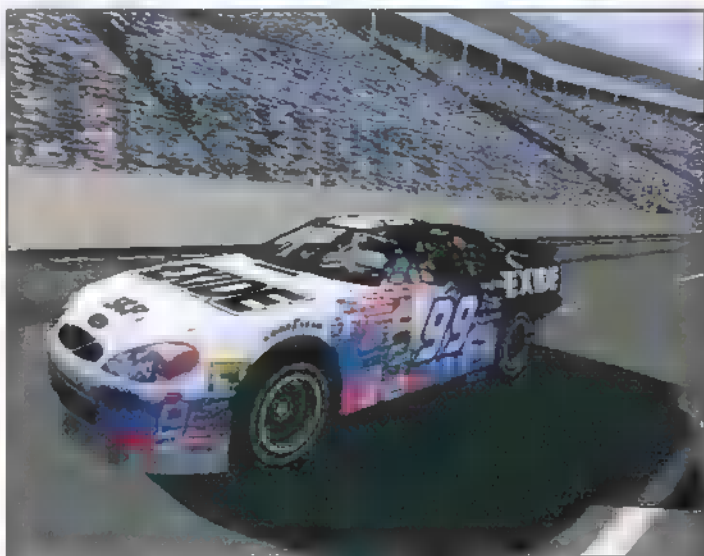
NASCAR 2001

Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	Electronic Arts
Év	Autóverseny
Megjelenés	2001. eleje

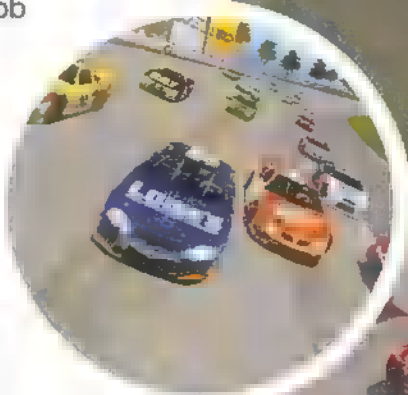
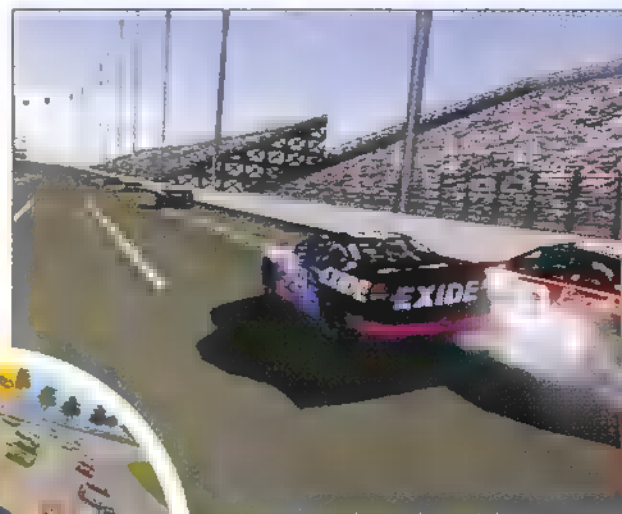
Hamarosan új névvel gyarapodik az Electronic Arts egyre bővülő sportkinálata PS2-n. Ez az "új" név ugyanolyan régi, mint a jól ismert FIFA, NBA és társai, hiszen a NASCAR már legalább annyi tiszteletkört futott korábban egyéb platformokon, mint a többi EA-nagygyű. Az USA egyik legnépszerűbb motorsportját nyilván senkinek sem kell különösebben bemutatni: százezer örjögő amerikai figyeli, amint 20-30 sportkocsi száguld kétszáz feletti tempóban egy 45 fokban döntött körkörös betonteknőben, és epedve várja, hogy páran



PS2



kétszáz feletti tempóban felkenődjenek a falra. Hogy ebben mi a sport az még titok, de az biztos, hogy elképesztően látványos. Különösen, ha ezt PS2-n dolgozzák fel, mert talán mondani sem kell, hogy a legnagyobb változások az elődökhöz képest a grafika jelenti a legnagyobb változást. A 14 hivatalos pálya (van Daytona is) mellett találunk csak az EA képzeletében létezőket is, amelyen a 2000. évi szezon 30 versenyzőjével ülhetünk a volán mögé. A versenyeknél szokásos opciók (sima verseny, fél szezon, teljes szezon stb) mellett a NASCAR 2001 lelkét a karrier mód fogja képezni, amelyben a játékosnak önmagát menedzselve kell a csúcsra jutnia. Vagy a temetőbe, ez hamarosan kiderül.



Első számunkban meghirdetett előfizetési akciónk nyertesei:

Pásztor Agostóné, Kuncaimmarion
Jánoky Ádám, Budapest, 1037
Nyírfa Gábor, Karcasona
Berényi Zsolt, Tuzsánána
Párti Ferenc, Kistarcsa
Barna Gábor, Lajosmizse
Dikó Csaba, Törökszentmiklós
Gertner Sándor, Dunaujváros
Fazekas József, Kalocsa
Somogyi Péter, Zalászentgrót
Tóth János, Tass
Balogh István, Bozsán
Boros Zsolt, Győr
Holczner Tamás, Budapest, 1045
Bordás Attila, Tiszaujváros
Vincze Zoltánné, Budapest, 1177

Zeller Zoltán, Budapest, 1177
Varga Tibor, Kapuvár
Bánhegyi Zoltán, Komló
Nagy István, Nagyvárad
Korb Zoltán, Budapest, 1138
Marosi Melinda, Budapest, 1144
Lestyan Viktor, Nógrádszék
Kohegi Krisztina, Budapest
Baranyi Mihály, Bács
Pál Zoltán, Sárker
Czupi Szabolcs, Császárság
Berzsényi D. Megyei Könyvtár,
Szombathely
Bándi Gábor, Szombathely
Zeller Doris, Mosonmagyaróvár

Gratulálunk! PlayStation-játékokat postáztuk!



NÁLUNK MÁR KAPHATÓ!



H-MULTIMEDIASHOP
1133 BUDAPEST, HEGEDŰS GYULA U. 63.
TEL: 236-0818, 236-0819
WWW.H-MULTIMEDIASHOP.HU

Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarog a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

PREPLAY

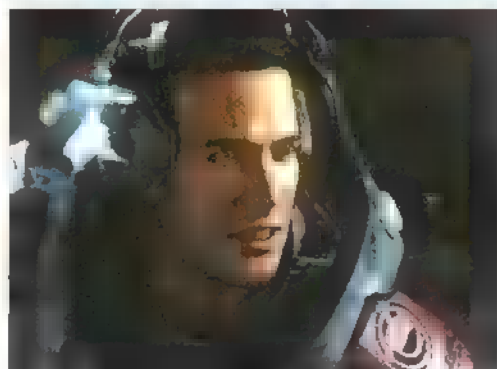
Az előzetesek megmutatják, hogy a jövőbeni játékok milyenek lehetnek. A Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarog a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

Első benyomások

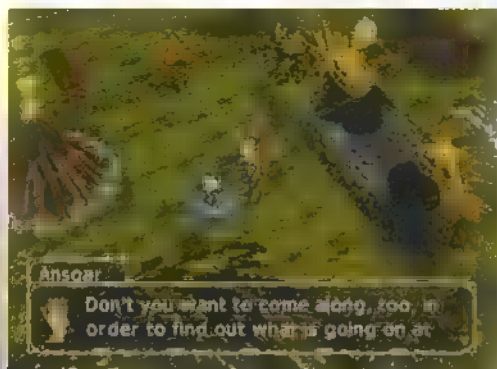
★★★★★ — **Recept: jó siker: vártaménycs**

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A **recept** hal meg utoljára...

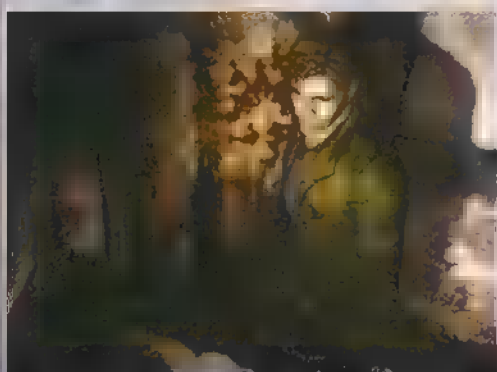
KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT



▲ Final Fantasy



▲ Technomage



▲ Silent Hill 2



▲ Paper Mario



Tartalom

Final Fantasy jövőkép	.14
Mat Hoffmans' Pro BMX	.18
Rosswell Conspiracies	.19
Technomage	.20
Kessen II	.21
MDK 2: Armageddon	.22
Zone of Enders	.23
Oni	.24
Silent Hill 2	.25
Dark Cloud	.26
Extremation	.27
Illbleed	.28
Sonic Adventure 2	.29
Conflict Zone	.30
Aidyn Chronicles	.31
Paper Mario	.32



▲ Paper Mario



▲ Paper Mario

FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN



Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	SquareSoft
Fejlesztő	SquareSoft
Megjelenés	2001. első fele

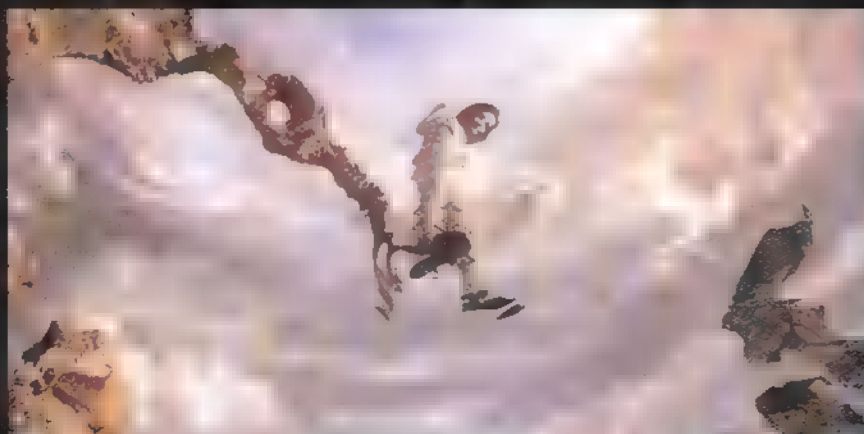
Final Fantasy X.

2000. január 28. Nagy nap volt ez a Final Fantasy-partisan-rejongói körökben. A SquareSoft ezen a napon jelentette be, hogy folytatják legálábbis a sorozatukat. Ekkor tudtuk meg, hogy a kilencedik rész névadójára meggyőzés (nyilván igérték Japánban, kérsz angolul, és ott a szokatlan, az igémekkel be is tartózik). Nem csak ez volt, amit Yokohamában bejelentettek, mást is megtudhattunk: mégpedig azt, amit már rögzítőleg elárultak a SquareSoft PS2-re is folytatja a Final Fantasy-kal, egyelőre két játékot jelentettek be, a tizedik és a tizenegyedik részt. Ami nagyon furcsa volt, hogy mind a két részt 2001 első felére ígérték, ám igazi valószínű, hogy ez már nem fog összejönni, még a japán zseniknek sem.

A tizedik rész felépítésében nem nagyon fog különbözni az eddigiektől, tehát ugyanúgy egyjátékos módról, összetett történetről, és fantasztikus grafikára lehet számítani – természetesen az utóbbi már a PS2 képességeit is ki-

használja. A történetről, a karakterekről vagy a fejlesztési rendszerről szinte semmit sem lehet tudni, köszönhetően annak, hogy a SquareSoft az információkat is jobban őrzik a részleteket. Erdő még képeket sem tudott senki szerezni, ami van, azt a különféle zenei bemutatókon (Square Museum Tour, E3, Jump Festival) élelmes újságírók készítették fényképezőgéppel a kézióról. Ezek alapján lehet tudni, hogy a játék már nem előre renderelt háttérrel használ, az egész játéktér poligonokból van felépítve, és ezt az engine 60 fps sebességgel mozgatja. Akik látták az előzetéseket, azt mondják, legalább akkora előrelépés lesz a grafikában, mint ami a SHEN és a PSX-es részek között volt, ami még akkor is figyelemre méltó, ha a felét, mint túlzást, automatikusan levonjuk. A történetre csak a videó alapján lehet következtetni, valószínűleg az óriásvilág-lakók kudarca egymás elleni háborúba – az egyik vízföldben legalábbis egy vízen járó asztorry (az ő neve Yuna lesz) között összecsapni egy olyan lényrel, ami leginkább a FFFVIII-ban szereplő Ifritre hasonlít. A háttérrel is leginkább a mycolidok részre emlékeztet, vízzel elárasztott városok, fejlett repülők, és a főhős (ahogy Tide vagy Tide lesz a neve) is Sejura-hasonlít. Ezek miatt a dolgok miatt sokan azt mondják, hogy a Final Fantasy X. a mycolidok rész folytatása lesz. Ezt a hírt ugyan a Square nem cáfolta, de ez egyáltalán nem valószínű – sokkal inkább az lehet a dolgok mö-

gött, hogy a tizedik rész művészeti tervezője is – a FFFVIII-ból és a Beamerből már ismert – Takahira Noriaki. Kettőjük között, megkötés, romlás is fűződik, ellenfelük pedig a titokzatos Nyugo lesz. Ami még érdekes lehet, az az Internet kihasználása, amit januárban a japoanai Square-bulin jelentettek be. Már akkor is csak egy segítőrendszerrel volt szó, amit bármikor le lehet hívni, és mindentől segítségét megkaphatni, készíti egy eszméletlenül részletes végigjárástól, az összes fegyver és varázslatát át, egészen egy, a pár órányi játékossal használt fórumig becsúszol, egyszerűen mindent. Ezzel kapcsolatban egyre több téves (és persze nem is hivatalos) információ látott napvilágot, mint például, hogy lesznek olyan küldetések, amit csak az Interneten keresztül többet játszva lehet megoldani, hogy lesz egy internetes Chocobo-futam, stb. A SquareSoft 2000 novemberében azonban egy sokakat megrázó közleményt tett közzé: a játék semmilyen módon nem használja az Internetet. Ennek több oka is van, az egyik az, hogy az eredeti tervek szerint a megjelenéskor még nem lett volna kapható a PS2-es mód, másrészt előre nem látott technikai, programozási problémák is támadtak a PS2 és a PlayStation hálózat között. A hivatalos megjelenés 2001 első fele, de ezt igen valószínűtlenre teszi az, hogy semmit nem lehet tudni a játékról. A Final Fantasy IX.-ről a megjelenése előtt már egy évvel is lehetett





Első benyomások

Potenciális sikerárományok
 ★★★★★ — Az első Final Fantasy az új Speed-korszak. Látott már valaki rossz Final Fantasyt? :)

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT
 ██████████ 60%

tudni sok dolgot, de ami a legfontosabb, képek már akkor is fontosak voltak, legalábbis a japán videósájakon. A zenék mindenesetre már kétszer vannak, Nobuo Uematsui mester befolyásolta a munkát a Final Fantasy X. zenéin, már csak kisebb szimfonikus zenészek vannak hozzá – arról azt lehet tudni, hogy sokkal több a nagyszámú zeneszám. Akik kétségbe voltak esve, hogy a szereplők nem beszélnek meg a kérdések mellett sem, azok meg nyugtázták a közönségek: a Final Fantasy X-ben minden szereplő beszélni fog – még a videók alatt is – Tida hangja a Sega játékosoktól ismerős Akira Ishida lesz (persze ez csak a japán változatra igaz). Minden kétséget kizáróan fantasztikus játék lesz, és igazából az sem olyan kálváriás, hogy nem lesz benne Internet-támogatás – legalábbis nem az online-játszóknak is lesz lehetőségünk, hogy végigjártassuk a játékot. A Square márciusban bejelentette, hogy 2001 februárjáig sok minden tisztázniuk a játékkal kapcsolatban, akkor-tájt kutassatok a hírekrovatban!

anyag, ami kétféle a Square bölcös-könyvnyelvű, az egy állóképernyő tartalmú „videó”, és persze pilló olyan, hogy semmi nem lehet belőle megadni. A Final Fantasy X. szelvé az eddigi hagyományokkal szemben a csatlakoztatással csak egyjátékos módba van lehetőség, és egy PC-n természetesen lévő állóképernyő világ, amely kategóriák közé neve: MMORPG. Ez a rögzített történet, a következők között: Masamune Mori Player Only RPG. Magyarul ez azt jelenti, hogy zárólag az Interneten keresztül játszható RPG-ről van szó. Közvetlen Internetre még nem volt gond a PlayStation Online a végigjártassal. Internet-támogatás nélkül, de PC-n már több százszor játszható, mint egy olyan játékos, mint az Everquest, az Asheron's Call, vagy az Ultima Online. Az internet világát mind Fantasy-környezetben játszható, és ha akarsz játszható úgy, mint egy bevezető, az az XP-re vonatkozó jelölés, mint egy pályázat, de ez egy idő után lehet, amikor is, persze vannak egyre többek, akik úgy, hogy kis kulcsokból megértenek minden nap ugyanabban az időben jelennek fel a játékos, és nemcsak a bevezető történetek, hanem beszélgetések között, az az, hogy még szereplők is kijelöltek. Az egyetlen gond azokkal a játékosokkal, hogy harcolni kell velük (ez általában 10 óra körüli csaták, valamint kis háttérben még az Internet-támogatás jelölés is okozhat.



de az új játékosok – játékosok – történetek, a bevezető korszakok példák, hogy a játékosok, az új játékosok, vagy a játékosok, vagy a játékosok, vagy a játékosok. Ez persze valahol lehet, hiszen nem lehet ugyanolyan kiadott a történet, ha lehetetlen játszható, mint ha valaki a szabály megadástól kezdve a programot. Ennek ellenére a SquareSoft már az első bevezetője kezdte azt megmutatni, hogy a sztorinak ugyanolyan történet, mint az eddigi játékosokban. Hogy ezt hogyan fogják végigjártani, az egy-egy-

Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	SquareSoft
Fejlesztő	SquareSoft
Megjelenés	2001 nyara

Final Fantasy XI.

A JAPÁN bulin mindenki megdöbbent, hogy a tizedik rész után egyből a tizenharmadikra húzák, hogy a tizedik részével párhuzamosan dolgozzanak a tizenegyedikre is. A megjelentéssel elvileg 2001 nyarára tűzték ki, ami viszont biztos, hogy nem fog bekövetkezni. Erről a részről még kevesebb lehet tudni, mint a tizedikről, ami igazán nagy teljesítmény. Az egyetlen ártható



FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN



talán sikerül tényleg, az egyelőre kérdéses, legalábbis mi a szerkesztőségben még nem jöttünk rá. A szereplők párhuzamosan küzdöttek a nézőkkel? Es mi van, ha valaki később kapcsolódik be? Mindenkinek különböző karaktere lesz? De akkor hová marad az eltorzított eredeti építészeti koncepció, ami nélkül a Final Fantasy nem Final Fantasy? Persze idejük az volt a készítőknél, úgyhisz a Sony nemrég jelentette be, hogy 2001 óta először szívesebben nem tudnak modemet szálítani, a Saturné pedig 2002. januárban kezdte meg a PlayOnline hálózat tesztelését. Ha a SquareSoft végül így fejlődés-között, akkor valószínűleg a leendő játékosok is lesz a kiszemelt.

Sok kérdés merül fel az Internetes játékokkal kapcsolatban, például mi történik a képernyőn, ha lassú a szervertől (hogy a szükséges 3 óra alvás után folytathassuk). Gárda pedig akkor esélyig meg tudjuk ölni, amikor, hogy lenne együnk védelem, hogy előnik (az még kicsit furcsán néz ki: éppen a legutolsó, mi még a végül Delta Ex-machinaként kicseréljük a modemet a PS2-ből? Nagy kérdés, hogy a játéko-

Első benyomások

★★★★★ = Potenciális sikervárományos

Lehet elképzelni a Final Fantasy VII-et a PS2-re. De nem tudjuk!

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

50%

sok megközelíthetjük egyaránt. Ha igen, akkor vajon hányig megye a mecca, vagy sem? Lehet-e Japán a mágusok? Hogy lesz megoldva az utazás (az eddigi internetes játékok alapján, ha nem is méretarányos lesz minden, de gyalog akkor is körülbelül egy órába, amíg eljutunk egy várból a másikba), lesz-e valami repülő szerkesztés vagy sem? Ezekre a kérdésekre remélhetőleg a májusi E3-on választ kaphatunk.

Final Fantasy: The Spirits Within

Final Fantasy: The Spirits Within

Készítő: Square Pictures

Tartozók: Columbia Pictures

Megjelenés: 2001. július 13. (Amerika, Japán)

Rendező: Hironobu Sakaguchi

Forgatókönyv: Hironobu Sakaguchi, Yoshinori Kitadate, Al Reinert

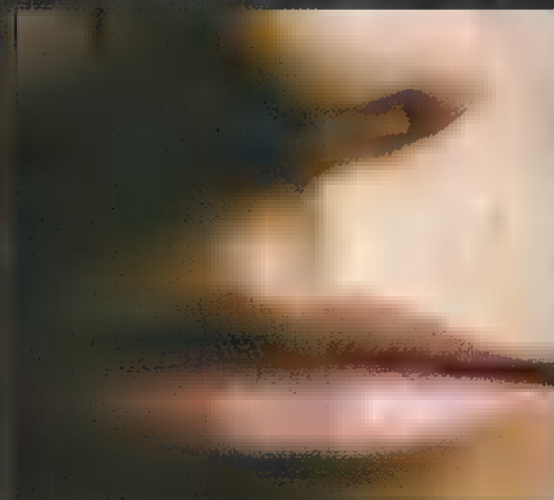
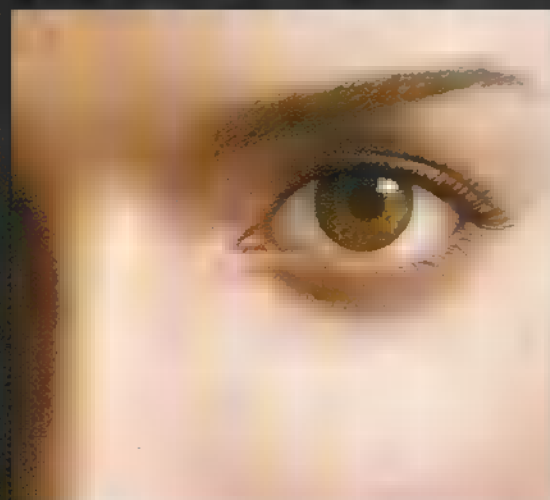
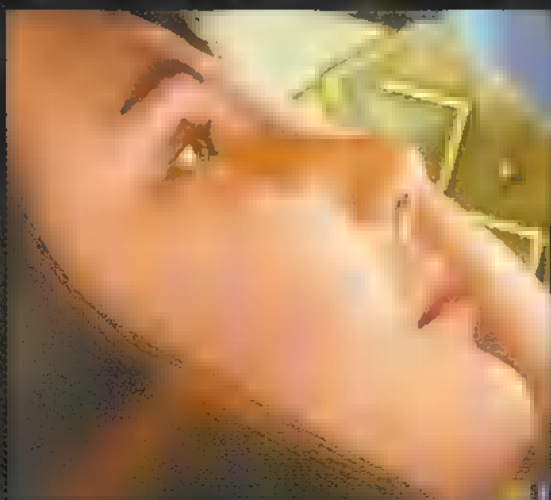
Producer: John Ayles

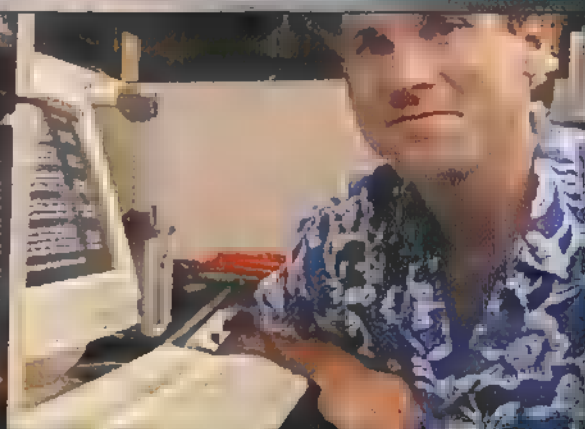
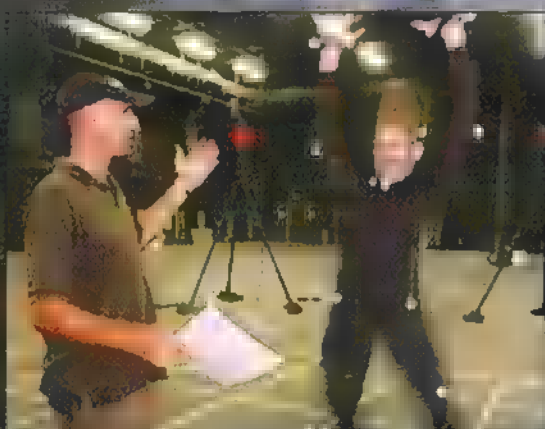
Zene: Eiko Gomibuchi (A God),

Batman&Robin, Batman Forever, Interjú a Várakban, Aki, Általános

A Final Fantasy VII. minden arisztokratikus esztétika után az alkotó, Hironobu Sakaguchi legyőzte magát, forcsolt, valami újat keresett. Ez pedig a film világa volt. Már akkor elkezdte dolgozni a film forgatókönyvén, és rávette a vállalatot, hogy hirtelen átadják neki egy emléket egy honlatal irodaház te-tején. Ma már isz emellett dolgozunk a film alkotói.

Ez persze még nem lenne egy teljes mas dolog, hiszen Japánban rengeteg film (arista) készült játékok alapján, azonban ezektől lényegesen különbözik a Final Fantasy. Márkor is, a filmnek szertm, de semmi köze nem lesz semmilyen FF-játékhöz sem. Nem lesz Ono. Nem lesznek karakteres szereplők, a név valószínűleg azért lett az, hogy a játékok minket mindenféleképpen betanuljanak a mozdok. Emellett a film technikai megoldásával sem a tipikus japán anime-életr idézik, hanem olyan, mint egy amerikai sci-fi. Utóbbi mondatomat észrevesz vissza is voltam, hiszen egyrészt ez egy igazi film lesz, semmiképpen nem összehasonlítható olyan alkotásokkal, mint a Függetlenség napja, vagy a Mars mentőakció (a sort hiszen lehetne folytatni). Másrészt pedig a film teljes egészében színesképpel animációval készült. Nem árnyék, nem csak a háttér, hanem minden a szereplők is az utolsó hajszáléig. Ha sorolom a képekből nem látszik, akkor a minőségre talán meglegit az a tény, miszerint az alkotás bemutatása utáni napokban kezdtek leveleket írni a Columbia-nak, hogy kik a szereplők – egyszerűen nem lehet megkülönböztetni a film hőseit a hollywoodi emberektől! Ugyanúgy izgalom a hajuk, gyűrődik a ruhák, és ugyanúgy változik az arckifejezésük, mint a történetük. Persze ilyen minőséghez rengeteg idő kell, a na 24 órában folytatásról dolgoz-





Silicon Graphics Octane gépek (a leg-
fejlettebb filmkészítésre használt számítá-
rógépek, amiktől inkább csak kétszer
annyi működik Sokaguchi Úr irányítá-
sa alatt, mint amennyi használatra előgö-
zött a Star Wars első, és a Jászai
Párt három részre bontott animációjáról egy
Mágos jelenetét – három-négy perc
bevezetőjét – egy hónap alatt tudták
csak elkészíteni.

Úgynevezetesen a kérdés, hogy vajon
mi szükség van arra, hogy minden a
számítógép elől történjen, ami csak ren-
delőg pénzrel és idővel jár, mikor nem
lehet azonosítással dolgozni. Erre percre
röbb válasz is van, hiszen is hibás ké-
tenek el 20 millió dollárt azonosítási kös-
tésre (ennyire került annak a program-
nak az átszerelése, ami a valódi kép-
mozzanatokkal – plágátok, mozdítók, hu-
nyorítás, nyelés – és részletekkel – a kö-
csök fodrozódása, szőke ruhák gyű-
yödése – valamint ké, amikor két-három
nagyobb sztár gáncjára ennél több is
almozhat. Mindeközben, így nem kell a
speciális effektusok, és a valódi világot
összevágásokkal, amivel szintén renge-
g idő megy el.

A film készítői között olyan jeles sze-
lyvesek találhatók, akik a Godzilla vagy

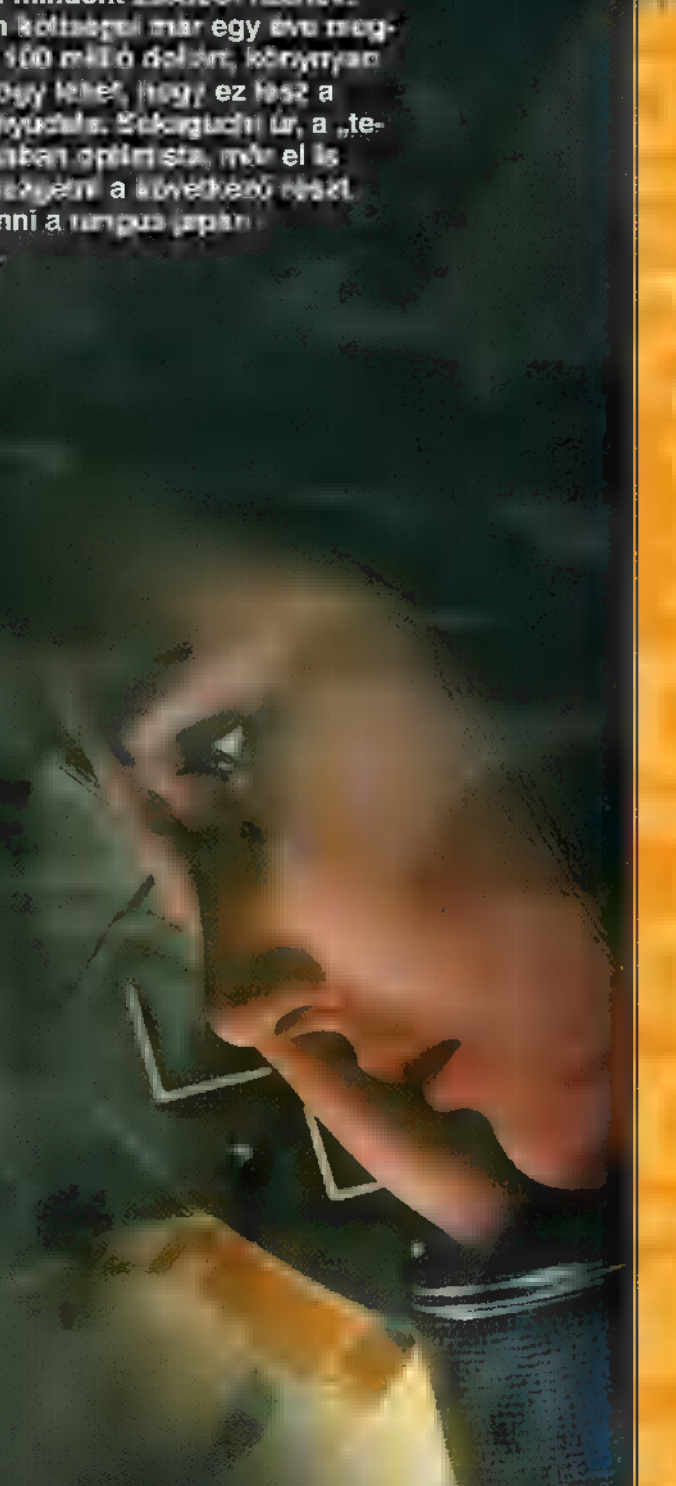
a Titanic trükkjein dolgoztak, Disney-
animátorok voltak, vagy olyan játékos
késztársak vettek részt, mint a
Tekken-képe, vagy a Soul Calibur. A
film mára már igen kevéssé hasonlít az
eredeti animé, hiszen minden egyes új
lép. új ötletet is hozott magánál. A fil-
men dolgozók beleesnek a palatanyul
erre egy blöffölés, hogy amikor egy
japán újkori technikával megalkotották
a Square honlapján a csúcstípus, becsúsznak
egy designnal, hogy éppen mit dolgoz-
nak. A hibák egy idővel megtörténtek, és
meg újra – mert nem tetszett neki, nem
volt elég futurisztikus. Mikor kilépett
később visszahívták, a programot a
bőp előtt találják, amikor éppen közge-
denen menti el munkáját – azóta egy
személyiségéről sem állít, egy új-
szék kódra, ami csak pár másodper-
cig látszik. Állásig nagyon nagyon jól
néz ki. A filmen ma már több mint 250-
en, hacsak megvárdtak dolgozók.

A film 2005-ben játszódik a Földön. A
bolgár már nem az, aminek ma ismer-
jük, ugyanis egy régtől is idegőn fél m-
nért meg. A városok kihalnak, a földet
felparazsitják, alig maroknyian mar-
adtak életben, hogy felismerjék a har-
sot. Ezzel a juddensé válságokról meg-
hadalmaz, a tudósok megpróbálták az
ist mibenlétét – e szellemi energia ad élet. Ennek az energiának
a ártalmatlanságát egyre közelebb kerül-
nek az állatok és a civilizációk megér-
tése. Ebben a világban egy nő és
egy férfi egyetemesen kell hogy találjon,
hogy kiközösítsék az idegeneket. A
hősnő neve Aki (Ming Na Wen a hangja
akit a Veszélyzónából és a Muliból is
ismertünk), míg a férfi Graynek hívják
(az ő hangját Alec Baldwin adja). Mel-
lettük még jelentős szerepe lesz egy
orvosnak, ő dr. Sid (Donald
Sutherland).

A film története persze sokkal össze-
tehetőbb, mint azt így összegeelve be-
látni látszik, minden jel arra mutat,
hogy itt a mestermunkával állunk
ma szóval, ezúttal a mozikban. So-
kan már a filmek új generációjának el-
ső tagjaként beszélnek, ám nem min-
denn arról sem beszélhetünk, hogy a

Square-sal könnyen belebukhat a vilá-
lakozóba. Ugyanis annyira függőse-
nek akartok maradni a Sonytól, hogy
nem fogadják el a Columbia (az a Sony
szójátékában van) felépítésű, stúdió-
ban történő ingyenes munka lehetősé-
gét, hanem mindent azelőtt fizettek.

Mivel a film költségvetése már egy éve meg-
haladták a 100 millió dollárt, könnyen
vélhető, hogy lehet, hogy ez lesz a
Square hanyatlása. Sokaguchi Úr, a „te-
rsztől” azonban optimista, már el is
kiszárványozta a következő részt,
his lehet hinni a japán lapoknak...





Biciklik az égen

MATT HOFFMAN'S PRO BMX

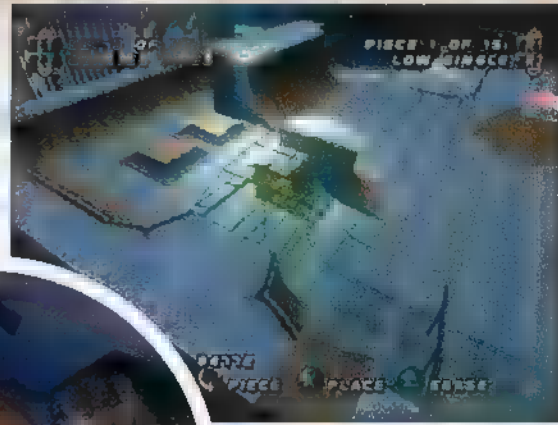
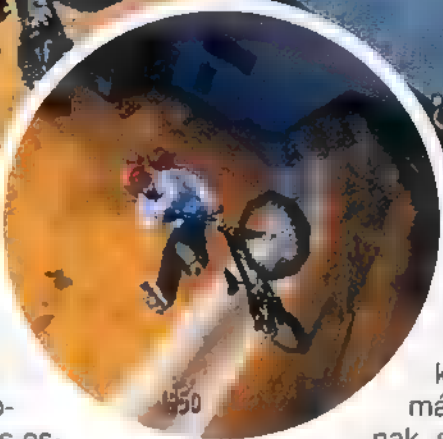


Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Neversoft
Megjelenés	2001. március

Matt Hoffman ■ BMX-es élet egyik kiemelkedő alakja. Akik már régóta szemmel követik ezen sportág minden rezdülését, azok számára valószínűleg nem lesz ismeretlen, akik viszont csak mostanság kezdtek el foglalkozni a témával, azoknak talán nem ártana egy kicsit bővebb bemutatás az úriemberről.

Mat már régi motorosnak, akarom mondani BMX-esnek számít a szakmában, hiszen pályafutását nagyon fiatalon kezdte (mondjuk e téren ez nem számít ritkaságnak), és még a mai napig is aktív résztvevője ■ versenyeknek, hiszen nem is olyan rég szerezte meg a 10. világbajnoki címét. Mindezek mellett volt ideje megalapítani saját cégét a Hoffman Bikesot, amely köré egy teljes BMX-es csapatot is felsorakoztatott. Ezek lettek volna ■ pusztán adatok a névadóról, de úgy hiszem, hogy itt az ideje, hogy áttérjünk magára a játékra.



A program a végleges változatától még eléggé távol áll, ezért sajnos csak kevés konkrétumot tudok róla elmondani, de azért megpróbálom nagyjából körvonalazni a dolgot. Először is es-sünk túl ■ számszerűsíthető tényeken, amelyek a játék alapját képezik. A program a Tony Hawk PRO Skater továbbfejlesztett motorját fogja használni (ez ugye nem rossz dolog), ■ ■ játékban megtalálható tizenkét pálya mindegyikének valóságos alapja lesz, vagyis ugyan ■ ■ látvány fog bennünket fogadni, mintha csak ■ tévénk előtt ülnénk. De nemcsak ■ pályák fontosak, hanem a játszható karakterek is. A program ezen a téren sem fog kudarcot vallani, hiszen ■ címadó Mat Hoffman mellett további hét közismert BMX-versenyző áll majd a rendelkezésünkre, akik szintén csak arra várnak, hogy minden statisztikájukat maximálisan fejlesszük. A játék felépítése nagyjából meg fog egyezni a Tony Hawkból már tapasztaltakkal: ■ kiválasztott játékosal teljesíteniünk kell az adott pályán fellelhető feladatokat és trükköket, hogy ezzel újabb pályákat kapjunk, valamint hogy a karakterünk tulajdonságait is magasabb szintre tudjuk növelni. A hasonlóság nem merül ki az alapötletben és a felépítésben, hanem végighúzódik az egész játékon, és ez alól az irányítás sem húzhatta ki magát – de minek is változtatni egy bevált recepten. Természetesen rengeteg játékmódot találha-

tunk mind Single Player, mind ■ Multi Player változatban. A mozgások hűségéről a motion capture gondoskodik – bár ez a technika már nem számít újdonságnak, sőt alapkövetelménnyé változott az elmúlt évek alatt. A program fizikai modellje is nagyban hasonlít a valóságoshoz, csak a játszhatóság kedvéért voltak hajlandóak változtatni rajta. A hangok egytől egyig digitalizáltak, a megfelelőségükhöz semmi kétség nem férhet majd. A zenékről ebben a játékban is híres zenekarok fognak gondoskodni, de kilétüket egyelőre még homály fedi. Azt hiszem, ■ Neversoft ezúttal sem fog rossz munkát végezni. Én legalábbis már türelmetlenül várom, hogy a PlayStationömben vagy a Dreamcastemben tudhassam ■ végső játékot, amellyel ismét heteket tölthetek majd el, míg végül minden apró rezdülését kiismerem.

Első benyomások

★★★★★ — Potenciális sikeresművés

Egy újabb példány az extrém sportok közül, a legendás Neversoft készít. Az ő nevük valószínűleg garancia lesz a sikerre.

KÉSZÜLTSGÉGI ÁLLAPOT



PSX/DC/N64

Típus	Akló
Kiadó	UbiSoft
Fejlesztő	Red Lemon Studios
Megjelenés	2001. április (DC/PSX/N64)

ROSWELL CONSPIRACIES

A Földön nem él ilyen...

Mit csinálunk, ha házunkat ellepték a földönkívüliek és éppen meg akarnak enni minket? Nem, nem ■ szellemirtókat hívjuk (ők már lejárt lemez), sőt nem is Muldernek és Scullynak szólunk, hanem értesítjük a Global Alliance nevű szervezetet, amelynek tagjai Roswellben élnek és minden idejüket ■ földön kívüli lények elpusztításának szentelik (korábban egyébként elit katonák és FBI-ügynökök voltak). Ők a főszereplői az igen szép nevű, Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends című játéknak, amely a hasonló elnevezésű rajzfilmsorozat feldolgozása. A játékban – csakúgy mint az eredeti rajzfilmben – az idegenek különböző ijesztő lények alakjait veszik fel, hogy megtévesszék az embereket (pl. vérfarkas, vámpír, szellem, zombi). Megkérdezném a film alkotóitól, hogy ha ■ földönkívüliek ennyire mesterei az alakváltoztatásnak, akkor miért nem valódi emberek alakjává öltik magukra. Talán azért, mert akkor nem lehetne őket minden további nélkül, nyugodt szívvel szétlővöldözni.

A játék elkészül az összes most divatos konzolra, PlayStationre, Nintendo 64-re és Dreamcastra is, a különböző változatok csak grafikájukban térnek el egymástól (a gépek tudásának függvényében), a játékmenet változatlan. A játék (és ■ rajzfilm) főhőse Nick Logan, a 25 éves nyomozó, akinek fő feladata a földönkívüliek lokalizálása és eliminálása. A játék háromdimenziós külsőnézeti (Tomb Raider) megjelenítést használ. A szinteken az idegenek gyilkolászásán kívül még rejtvények megoldása és a terület teljes felfedezése is ránk vár. A pályák

között a játék motorjával készített átvezető jelenetekből ismerhetjük meg a történet folytatását, sőt bizonyos helyeken még különféle minijátékokban is bizonyítanunk kell rátermetségünket. Hősünk fegyverét folyamatosan fejleszti a játék folyamán, sőt ahogy az az ilyen programokban már lenni szokott, még némi idegen technológia kipróbálására is lehetőségünk nyílik. Nicknek nem egyedül kell végrehajtania a feladatokat, egy partnert is kapott a küldetésekre, aki természetesen (?) nőnemű.

A játék grafikája az előzetes képek alapján megfelel korunk elvárásainak. A karakterek teljesen három dimenzióban modellezettek, stílusuk tökéletesen olyan, mintha az eredeti rajzfilmből léptek volna elénk. Hősünk animációja és mozgáskultúrája fejlett, minden olyan tevékenységet végre tud hajtani, ami a több hasonló játékban szerepelni szokott, tud sétálni, futni, lopakodni, hasalni, ütni, rúgni és az általa kiválasztott fegyverrel harcolni is. A karakterek grafikájához hasonlóan a helyszínek is szépen megrajzoltak, nagyon látványosan néznek ki. Őt nagy területen hozhatjuk a frászt ■ idegenekre, a viktoriánus Londontól kezdve, Írországon és San Franciscón át, egészen a Global Alliance főhadiszállásáig, amelyet szintén megszállnak ■ gonosz földönkívüliek.

A szinte minden tekintetben a Tomb Raidert elődjének tekintő játék egészséges keveréke az akciónak és a kalandnak. Akik Miss Croft kalandjait szerették azok ezt se hagyják ki, hiszen a Tomb Raider következő része már nem PSX-re, N64-re, vagy DC-re jelenik meg.

Első benyomások

★★★

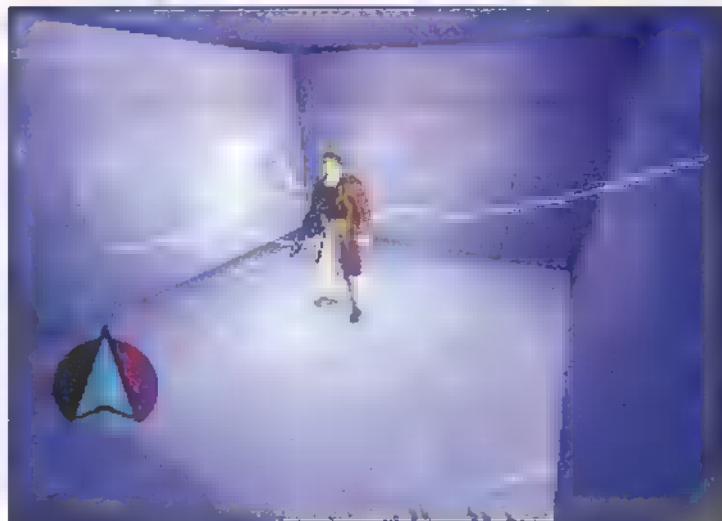
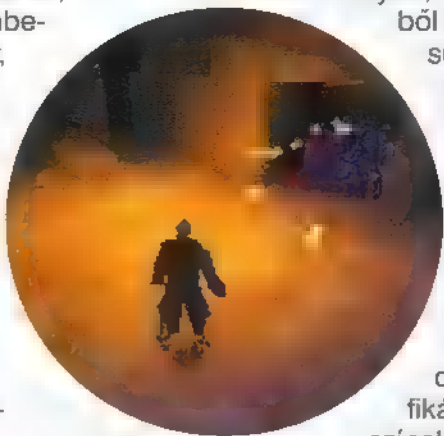
Majd

meglátjuk...

Idegennyilkolászós Tomb Raider klón, rejtvényekkel és hatalmas bejáratokkal.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

80%

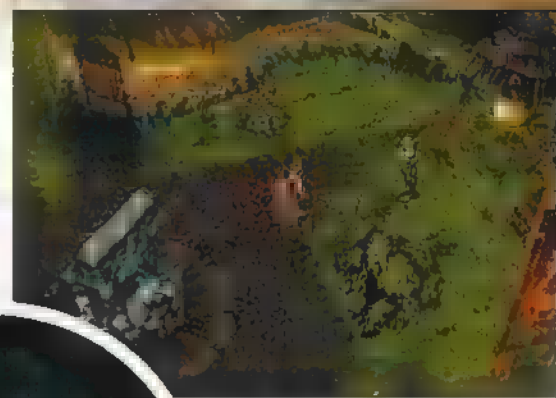
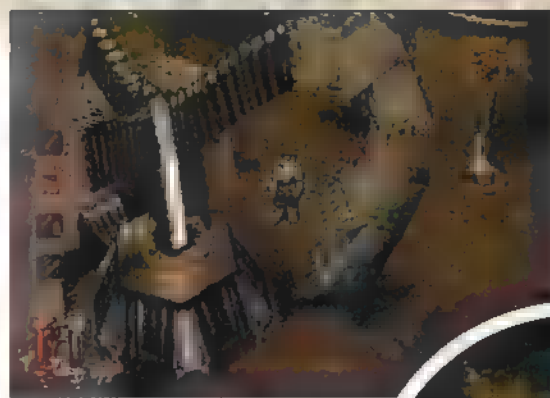


Góthos világ

TECHNOMAGE

Playstation

Típus	Akcio
Kiadó	Sunflowers
	www.technomage.de
Platform	Sunflowers
megjelenés	2001. első harmada



mi. Igen, a "génégyesítés" megtörténik, a tiltott dolog gyümölcse Melvin névre hallgat. Mivel anyja Dreamer, ő is a mágusok közé kerül. Természetesen kell egy kis akció is minden játékba, ezért a szörnyek újra megjelennek, és lerohanják a Steamer fővárost. A katasztrófaért a Dreamer városban Melvint okolják (?), ezért – és nem kevésbé nagybátyja biztatására – elhagyja eddigi hazáját, és elindul apja megkeresésére, aki a lerombolt városban él.

Mi itt vesszük át az ifjonc szerepét. A történet nagy vonalakban a következőkkel folytatódik: Melvin találkozik az apjával, ám egy szerencsétlenség miatt ez nem tart sokáig: az atya rövid időn belül elhalálozik. Ezután Melvinen áll a feladat, meg kell mentenie a világot az örökségével. Természetesen a románc sem maradhatott ki, a hölgyeményt talisnak hívják, és meglepő módon ő is kevert vérű.

A világ megmentése ezúttal egy akció játék keretében történik, amire még a kaland és az RPG jelzőt is rá lehet húzni. A kalandrész logikai feladatokat jelent (dobozok húzgálása, kapcsolók nyomkodása, ilyesmi), a RPG-rész pedig azt jelenti, hogy a szörnyek legyőzése után megnő az életerőnk. A játékban szabadon forgatható kamera lesz, ami biztos jót tesz az esztétikai érzékünknek, remélhetőleg nem fogja megkavarni az irányítást. A játék legnagyobb része ugyanis szörnyek henteleséből fog állni, a játék nem (na-

gyon) titkoltan a Diablohoz akar hasonlítani. A játék teljesen valós időben lesz megoldva, ha találkozunk egy szörnyvel, nem változik meg a grafika, hanem ott kell legyőznünk. Hősünk mágiát is tud használni, a varázslatok effektjei pedig az egész játékeret betöltik, a villám használata például megremegteti a képernyőt. Ehhez a rendszerhez már csak párszáz fegyvert, és szépen megcsinált videókat kell hozzáadni, hogy sikerprogram váljék belőle. Ez már csak azért is bekövetkezhet, mert egyre kevesebb PSX-játékot jelentenek be, a megjelenők közül pedig TechnoMage kiemelkedik, mind technikailag, mind akciódúságban. Ha szeretted az olyan játékokat, mint a Diablo vagy a Gauntlet, akkor ezt neked találták ki!



Glamore

I still haven't got a word to the girl, I'm sure that I'll soon have some.

Góthos világa évezredekig békés volt, a lakói már rég elfeledték a háborúkat, a fegyvereket múzeumokban őrizték. Ez az idilli állapot egészen addig így maradt, amíg be nem következett egy katasztrófa: egy hatalmas lyuk nyílt a legnagyobb város mellett, és a föld mélyéből szörnyek rohantak meg a kontinenst. A világon élő civilizáció, bár vissza tudta verni a szörny ármádia támadását, belerokkant a harcba, nemsokára eltűntek a színről. Ezer évvel később...

Ezer évvel később újra lakók népesítik be a világot, ezúttal már emberek. A kontinensen két ország terül el, természetesen nincs köztük teljes béke, bár eddig háborúra sem volt példa. A két nép teljesen különbözik egymástól. A Dreamerek minden nap életben a mágiára támaszkodnak, mágikus tűzzel sütnek, mágikus liftet használnak. A Steamerek ezzel szemben a technológia mesterei – ők tűzhelyet és mechanikus felvonót alkalmaznak mindennapjaikban. A két nép között a keveredés tiltott, de aki a játék címét elolvassa, annak már nagyon gyanús lehet vala-

Első benyomások



Reményteljes darab

Ha az... rangban lesz, remek akció-RPG-t

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

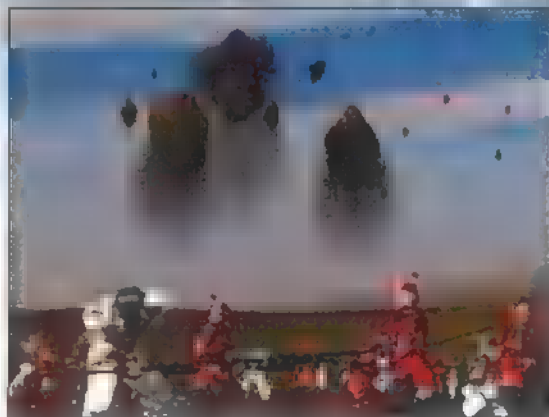
70%

Már majdnem kesszen van az új Kessen

KESSEN II

Playstation 2

Típus	Stratégia
Fejlesztő	KOEI
Kiadás ideje	2001 tavasz (Japán)



Talán kevesen tudják róluk, de (az RPG-k mellett) a japánok imádják a stratégiai játékokat, ezen kategórián belül is leginkább azokért rajonganak, amelyek valamilyen régi történelmi eseményt dolgoznak fel. A szigetországban ezen stílus királyának a KOEI céget tartják, akik már régóta ellátják azokat játékokkal, akik imádják az ilyen stílusú alkotásokat. A cég talán leghíresebb játéka a Romance of the Three Kingdoms sorozata tagjai voltak, amelyek szép eladási eredményeket mondhatnak magukénak. Nem véletlen, hogy a KOEI igyekszik a következő generációs konzolokon is megvetni a lábát, PS2-re már megjelent Kessen című játékuk, amely ugyan folyamatosan fent állomásozik a japán tízes eladási listán, de a kritikusok véleménye szerint ez nem a Kessen érdeme, hanem inkább a lagymatag PS2-es programfelhozatalra vezethető vissza.

Azt KOEI-nál is érezték, hogy a Kessen nem igazán felelt meg az előzetes



elvéváraknak, ezért megjelenése után szinte azonnal bejelentették a folytatás készítését. A Kessen II azonban csak nevében folytatása az előző résznek, a játék valójában a méltán népszerű Romance of the Three Kingdoms sorozat következő epizódja. Mivel a Romance játékok – a komplex taktikázás mellett – leginkább háttértörténetükről voltak híresek, valamint a játékosok a Kessenből leginkább a jó sztorit hiányolták, a fejlesztő számára egyértelmű volt, hogy mit is kell erősíteniük a folytatásban. A

Kessen II két kínai tábornok,

Liu Bei és Cao Cao konfliktusát dolgozza fel, amelyben a rengeteg csata mellett többek között szerepet kap egy tragikus szerelmi háromszög is. A játék Kínában, a Han dinasztia hanyatlásának korában játszódik, a második század végén.

A Kessen legjobb elemei a hatalmas, óriási seregeket megmozgató csaták voltak, így ezt természetesen felhasználják a készítő a folytatásban. Ahogy az már lenni szokott a második rész még az elsőt is túlszárnyalja. Példának okáért itt már egyszerre 500(!) katona viselkedését számolja és képes megjeleníteni a program egyszerre, pontosan ötször annyi, mint amennyire Kessen képes volt. A katonák maximum ötven fős formációkba

rendezhetők, hogy könnyebb legyen parancsokat adni nekik. A Kessenel ellentétben itt már éjszakai csaták lejátszására is lehetőségünk lesz, valamint rengeteg új terepen is harcolhatunk (pl. várakban, vízben vagy akár levegőben is).

Amíg az első rész leginkább a valóság-hűségre törekedett, Kessen II más oldalról közelíti meg a dolgokat. Visszatérnek a Romance sorozatból ismert varázslatok, azaz különböző mágiákkal kereshetjük meg az ellenségeink dolgát. Tornádó, vihar, földrengés, ezeket mind segítségük hívhatjuk annak érdekében, hogy a csata kimenetele számunkra kedvező legyen. A tornádó például katonák százait szippantja be, forgatja meg, majd miután elvonul, csak hullák maradnak utána.

Az előzetes képek alapján megdöbbentően látványos programra egy jó darabig még várniuk kell a stratégiai játékok megszállottjainak. A 2001 tavaszi Japán megjelenést ugyanis csak valamikor év végén követi az angol verzió.



Első benyomások

Potenciális

★★★★★ — Előzetes benyomás

Borzasztóan látványos stratégia, amely a szokásos csaták mellett helyet kap egy kis romantika is.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

60%

MDK 2 ARMAGEDDON

MegDöglötök



Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Interplay
	www.interplay.com/mdk2
Fejlesztő	BioWare
Megjelenés	2001. január

Az MDK-t valószínűleg nem sok embernek kell bemutatni, az első rész megjelent PSX-re, a második rész Dreamcastra, egyedül a nintendósok maradtak ki belőle, de valószínűleg ők is hallottak a programról. Az első részt még a Shiny készítette 1997-ben, a másodikat pedig a szintén az Interplay fejlesztői közé tartozó BioWare követte el. A Dreamcast-verzió már majdnem egy éve, 2000 márciusában jelent meg. A legelső kérdés, ami mindenki fejében megfordulhat, hogy miért is van az Armageddon szó a címben, mit fejlesztettek a DC-s változathoz képest.

A válasz: a grafikán kívül csak apróságokat. Bővebben a fejlesztők hatalmas újtásként hirdetik azt, hogy már lehet nehézségi szintet választani játék előtt. A

másik olyan dolog, amit mindenhol hangoztatnak, hogy az irányítást átírták a Sony új DualShock kontrollereire. Hát, azért ez valahol természetes, elvégre igen nehéz lenne a DC-irányítót beleszuszakolni a PS2 slotjaiba. Az irányítás átírása azt is jelenti, hogy összesen nyolcféle gombkiosztást használhatunk.

Ezenkívül a fejlesztés még a játék könnyítésében nyilvánul meg (a nehézségi fokozatokon túl, ahol a Hard a DC-s szint lesz), ugyanis néhány fejtörőt kihagytak, többet leegyszerűsítették, és lehetőség lesz egy beépített segítőrendszer használatára is. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a fejtörőkkel teli, izgalmas akciójátékból egy egyszerűbb lövöldözősdit faragtak. Akik játszottak a DC-verzióval, azok emlékezhetnek a rejtvényekre, a nehezen leküzdhető főellenésekre; ez mind a múlté, a legtöbb gondolkodnivalót kiirtották a programból.

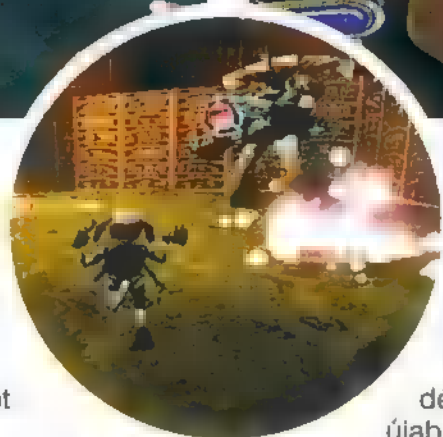
Teljesen más a helyzet azonban azokkal, akik csak a PSX-es első résszel játszottak (esetleg azzal sem), nekik ugyanis hatalmas fejlődést jelent a játék: a gyönyörű, hatalmas pályákon folyamatos 60 fps sebességgel roboghatunk, és lödözhetünk az idegenekre. Szerencsére a játék elvont (mondjuk ki, na: debil) hangulata megmaradt. A sztori szerint a háromfős baráti társaság (Dr Fluke Hawkins, a szórakozott professzor, Max, a hatlábú, szivarozó kutya, és Kurt, a professzor la-

borjainak takarítója) vidám poharazgatással ünnepli, hogy sikerült megmenteni a Földet a galád támadóktól, amikor riasztás érkezik a Jim Dandy (a prof úrhajója) fedélzetére. Az idegenek egy újabb hajója landolt a Földön,

és már el is kezdte az egyik nagyváros ledózerolását. Kurt így újra megkapja a professzor által tervezett ruhát (beépített gépfegyverrel, siklóernyővel és zoommal), amittől vézna fickóból igazi férfivá válik, és nekiindul, hogy leszámoljon az idegenek vezérével, Schwanggal.

A kalandjaink tíz hatalmas szinten keresztül vezetnek – mindegyik legalább egyórányi játékidőt igényel –, és ami a legjobb, ezúttal Kurt mellett a másik két szereplőt is irányíthatjuk. Max képviseli az agyatlan tombolót a játékban, hat lábából négybe foghat fegyvert, és igazán csak jelentős tüzerőt képvisel, amikor négy gépágyúból eregeti a lövedékeket. A professzor természetesen mindenféle dolgokat kombinál össze, hogy aztán azokat fegyvernek használja (ilyen a pirítósvető, ami később egy hatalmas növény közbenjárására radioaktív szeleket lő ki). Kurt továbbra is gépfegyverében, és még inkább a ruhájába beépített zoomban bízhat. Új dolog, hogy többféle töltenyt is használhatunk, az egyik pattog, egy másikkal ívesen lehet löni, és persze ezeket a megfelelő helyeken muszáj használni.

A játék tulajdonképpen a Dreamcast-verzió könnyített kiadása, ezért főleg azok figyeljenek oda rá, akik azt nem látták.



Első benyomások

☆☆☆

Majd megdöglötök

Az MDK 2 felturbózott változata, de csak azoknak, akik nem játszottak a PSX-verzióval.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

90%

PlayStation 2	
Típus	Akción
Kiadó	Konami
www.konami.com /kce/product	
KCEJ	
Megjelenés	2001. március

ZONE OF ENDERS

Már megint robotolhatunk

Kojima úr nem csak Metal Gear Solid 2.-vel foglalkozik manapság, néhány cimboráját összegyűjtve (mint Nobuyoshi Nishimura, aki Gundam című anime-sorozat designere volt, vagy Yoji Shinkawa, aki ugyanezt a pozíciót MGS-nél töltötte be) új játék fejlesztésébe kezdett. A műről sokáig nem lehetett semmit sem tudni, kivéve, hogy a rejtélyes Z. O. E. (Zone Of Enders) címre hallgat. Az azonban már kezdetek óta világosan látszik, hogy bitang jó kis anime akcióhoz lesz szerencsénk.

A XXII. századba visz utunk, amikor az emberiség egy része már a Marson tengeti életét, és nemrég kezdődött meg a Jupiter ásványkészletének kitermelése egy Antilia nevű űrbázisról. Egészen addig nem történik semmi különös, amíg a Marson közben hatalomra jutott Z. O. E. nevű szervezet meg nem támadja az Antiliát. A támadást igen kevesen élik túl, közéjük tartozik a játék főhőse,

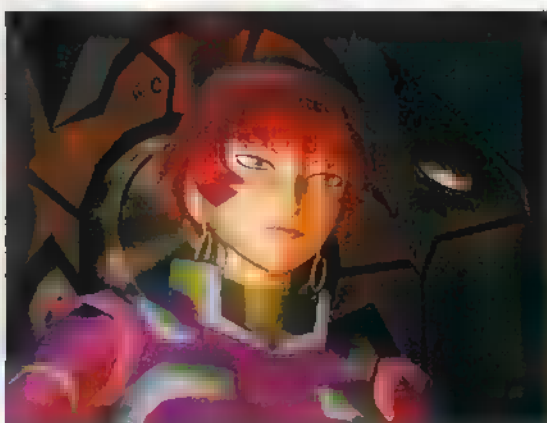
Leo Stenbuck is, akit időközben éppen őrizetbe vettek, mert egy katonai raktárból akart néhány dolgot magáévá tenni. A támadás során egyedül marad, két társát megölik a támadók, ő pedig magát hibáztatja az eseményekért. Amikor menekülés közben egy régi raktárba érkezik, egy Jehuty nevű mechet talál (a mehek a játékban orbital frame névre hallgatnak). Gyorsan ki is használja a lehetőséget, és nekiáll felszabadítani hazáját.

Innentől vesszük át a szerepét, nekünk kell megküzdeni a galád Z. O. E.-tagokkal, akik szintén különféle orbital frame-eket lovagolnak meg, bár egyik sem olyan erős, mint Jehuty. A játék küldetésalapú lesz, minden misszióban valamilyen feladatot kell teljesítenünk, emellett rengeteg titkos, vagy elrejtett dolgot vihetünk végbe. Mivel Jehuty nem vízipisztolyokkal van felszerelve, hanem

bazinagy rakétákkal és ionágyúkkal, ezért arra külön figyelniük kell, hogy mi romboljuk le azt, ami megmaradt házánkól: egy eltévedt rakéta ugyanis képes eltüntetni egy gyárat vagy egy fél lakónegyedet. Az akció teljesen 3D-ben történik, tehát fel is emelkedhetünk, repülve is megküzdehetünk „barátainkkal”. Segítségünk is lesz, az Antilián az árvákat ápoló Celvice Klein (ő egy leány a félreértések elkerülése végett) szintén belekeveredik a csetepatéba, és miután Leo megmenti, kerítenek neki is egy orbital frame-et. Természetesen ellenlábás nélkül nem anime az anime, az ő neve Viola, és az igen erős mechet, Neithet irányítja.

A játék igencsak látványos és akciódús lesz. Ha megpillantunk egy ellenséges orbital frame-et, egy gombot megnyomva befoghatjuk, és ezután a kamera úgy mozog, hogy mindig a képen legyen ő is és mi is. Azon kevesek, akik már kipróbálták a különféle kezdetleges verziókat, mind dicsérték az irányítást, állítólag egy perc alatt bele lehet jönni, pedig minden gombot használni kell a csatákban.

A Konami zászlóshajója (legalábbis ami az első félét jelenti, MGS2-t most novemberre ígérük) nagyon sikeres lehet, főleg Japánban, ahol a népszerűsítés miatt elkészítették a játék előzményeinek egész estés anime változatát (Z. O. E. 2167 IDOLO címen), amit már rengetegen vettek meg. A játékból készül egy speciális, rajongóknak szánt változat is, ebben a játék mellett, benne lesz DVD-n az anime, a játék fő zenéjének speciális változata, és egy 150 oldalas képregény, ami a játék történetét meséli el. Emellett külön érdekes, hogy állítólag a dobozban benne lesz az MGS2 demója egy játszható szinttel (nem csak a speciális változatban). Erről ellentétes információk láttak napvilágot, egyik nap a Konami ezt bejelentette, egy hétre rá Kojima elmondta egy interjúban, hogy kicsit elszámították magukat, és nem biztos, hogy elkészülnek a játszható verzióval. Bármi történjen, ha szereted a japán stílusú játékokat, akkor Z. O. E.-t neked találták ki!



Első benyomások

★★★★ Reménytelen darab

Nagy nagy élvezet!

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

85%

ONI

Első benyomások

★★★★ — Potenciális szenzációélmény

Manga stílusú verekedés-akció, amely megmutatja, hogy nem lehet félni.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

80%

A lovagok, akik azt mondják: Oni



Playstation 2

Kiadó	Rockstar Games	Akciónéző
Weboldal	www.rockstargames.com	
Megjelenés	2001. január	

Manga stílusú játékokból sajnos nem jelenik meg túl sok mostanában. Ez a kijelentés persze csak az angol nyelvterületre érvényes, Japánban sokkal több ilyen program lát napvilágot. Ami meg is jelenik, általában RPG, maradék pedig Mortal Kombat/Tekken-másolat. Ezért is jelent örömet, hogy egy színvonalas manga játékot jelenthetünk be: nemsokára megjelenik PS2-re az Oni, amely egy ízig-vérig manga akciójáték, amely hírek alapján igen jónak tűnik.

Az Oniban Konoko szerepét vesszük át, aki egy terroristaelhárító csapatban, a TCTF-ben tölt be közleányi pozíciót. Természetesen ha jól vesszük akadályokat, akkor nagyszokára már a „világ megmentője” címet is magunkénak tudhatjuk.

duk. Ehhez persze rengeteget kell majd küzdenünk. Konoko nemcsak különböző fegyvereket tudja kezelni, hanem kitűnően ért a pusztakezes harchoz is. Ez adja a játék savát-borsát, ugyanis, ha kifogy a skuló, vagy kirúgják a kezünkéből gépfegyvert, akkor sem maradunk védtelenül, lila hajú hősnőnk pusztá kézzel akár három-négy ellenfél ellen is eredményesen fel tudja venni harcot.

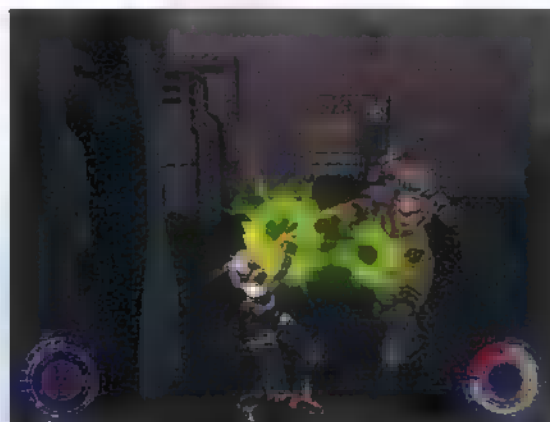
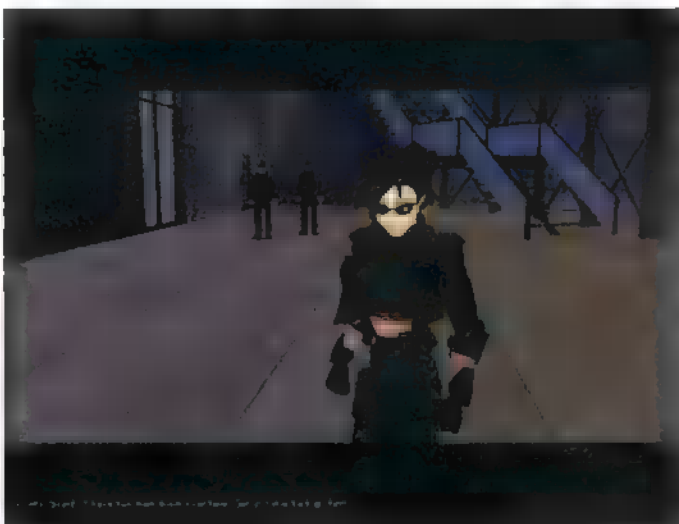
A sztori jó lesz, amolyan igazi japános. Természetesen van egy nagyon gonosz fickó (Muro), aki cyberkatonáival akarja meghódítani fél világot (aztán másik felét). Őt üldözzük végig a pályákon, de valahogy mindig meglóg előlünk, egészen az utolsó leszámolásig, ahol – ha elég ügyesek vagyunk – sikerülhet véglegesen eliminálni. Feladataink igen sokrétűek lesznek: mehetünk valakit elrabolni, vagy éppenséggel megmenteni, lehet adatokat lopni, vagy szökést megakadályozni, részt vehetünk egy repülőteri harcban, és hatalmas gyárakat járhatunk be, nem lesz egy unalmas percünk sem.

Ami a grafikát illeti, természetesen megpróbálnak minél többet kihozni a PS2-ből, gyönyörű helyszíneken harcolhatunk, de ami legjobbnak tűnik, az a szereplők mozgásának kivitelezése. Páratlanul részletes és valósághű mozgásokat láthatunk, ráadásul Konoko teste úgy reagál az ingerekre (rúgások, golyók, meggyás), ahogy azt való életben láthatnánk: egy sorozat leveri lábáról, ha ugrás közben kapunk egy rúgást, akkor lendülettől elszállunk, mint a győzelmi zászló. Ami még külön említésre méltó, hogy Konoko teste nem olvad bele falba, mint holmi Lara nevű kebelcsodáké, ez is reálisan van megoldva. Ami még fontos, az az ellente-



lek különbözősége: a teljesen emberi biztonsági órök néhány nagyobb pofon után igyekeznek elfutni, a cyberközleányek általában többen vannak, és megpróbálnak összedolgozni: amíg az egyiket csépeljük, másik hátunkba kerül. Az is megtörténhet, hogy sarokba szorítanak minket, ekkor csak egy jól kivitelezett szaltó segíthet. Ami legjobb, hogy ezek nem csak ígéretek (amit a fejlesztők általában igen sűrűn osztogatnak egy játék megjelenése előtt), van rá bizonyíték is, nemrég érkezett meg PC-s változat demója, amit csak csodálni lehet. A legjobb jelenet az volt, amikor egy emeleti párkány szélén harcolva sikerült elugrani egy repülőrugás elől, aminek következtében a kedves támadó sikoltozva hullott alá négyemeletnyi mélységbe.

A játék tehát nagyszerű lesz, amit sajnálni lehet, az a multiplayer mód hiánya. A játék ezenkívül mindent tudni fog majd, amit egy jó programnak tudnia kell – szép, hangulatos, élvezetes. Mindenkinek ajánlott!



SILENT HILL 2

Újabb "csendes" éj a csendes dombon

Playstation 2

Típus	Túlélő horror
Kiadó	Konami
Fejlesztő	Konami
Kiadási idő	2001 ősz

A bban valószínűleg sokan egyetértenek, hogy a legfélelmetesebb játék PSX-re a Silent Hill volt. Ezzel néhányan vitatkoznának, és holmi Resident Evil-eket emlegetnének, de ahogy a mondásból is leszűrhetjük: félni és megijedni az két különböző dolog. Sok dolog tette fantasztikussá a játékot: a dual shock egyéni használata (ahogy Harry lihegett, úgy rángott az irányító), a köd és a sötétség kombinációja, amely még legbátrabbakat is óvatosságra készített, és végül, de persze egyáltalán nem utolsósorban a történet, ami nagyon groteszk és elvont volt, de sokan ebbe szerettek bele.

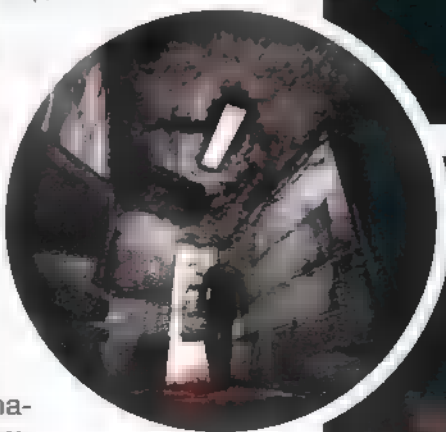
A rajongók már a megjelenés után folytatást követeltek, de a Konami a füle botját sem mozgatta. Látszólag. Titokban már ugyanis folyt az előkészítő munkálatok Silent Hill 2.-n, de már

csak PlayStation 2.-n találkozhatunk vele. A stílus nem sokat fog változni, a legfőbb különbség, hogy a játék nehézségét csökkenteni fogják, mert sokan kiábrándultak a játékból a minden segítség nélkül tálalt fejtörők miatt (érdekes módon nem a kissé...khm egyszerűbbnek tartott amerikaiak, hanem japánok zúgolódtak), valamint kevesebb szörny fog nekünk esni, cserébe nehezebb lesz őket levetni.

A történet ezúttal is egy átlagos emberről fog szólni, hősünket ezúttal James Sanderlandnek hívják. Már éppen kiheverte felesége halálát (a kedves három éve hunyt el), és megpróbálna normális életet élni, amikor egy fura levelet kap: nemcsak azért különös, mert egy randevúra invitálják, hanem azért is, mert a felesége írta. Vajon ismét a posta késett kicsit, vagy van valami a dolgok háttérében? James nem totózik, hanem útra kel randi színhelyére, ami – meglepetés! – Silent Hill ködös városában van, ott ismerkedtek meg Jamesék. Amikor kissé feldúlva megérkezik, nem találja feleségét, csak egy Maria nevű nőt, aki néha azonban nagyon emlékeztet James (volt?) nevére. Ekkor kezdődik a hepaj, és újra nekünk kell megtalálni a válaszokat a kérdésekre.

Az első részhez képest kis különbség, hogy ezúttal több mindenre rájöhethetünk, előlben ugyanis rengeteg kérdésre nem találhattuk meg a választ. Most végre kideríthetjük, mi történt hét éve, miért lett turistaparadicsomból elhagyott poros városka, vagy kik is ezek a szörnyek, és miért jönnek. A Konami szerint ez lesz a „sorozat” utolsó része, de igen valószínű, hogy ha sikereket ér el a játék (erre akár fogadni is lehet), akkor lesz harmadik rész is.

A képekre nézve mindenki láthatja, hogy a grafikusok milyen kitűnő munkát végeztek; azonkívül, hogy az egész várost, és környékét bejárhatjuk (kevés töltőgetéssel), a köd megvalósítása az, ami igazán különleges és egyedülálló. Ahogy James mozog, úgy kavarodik meg mögötte, körülötte tejfehér massa, ami a fejlesztők szerint teljesen élethű. Azontúl, hogy eszméletlenül jól néz ki, ez azért egy kis túlzás, mert a való életben nem egészen így néz ki a köd, de hát mit is mondhatna egy prog-



ramozó a féléves munkájának gyümölcésére, ha nem ezt. A kitűnő videók megmaradtak, sőt több lett belőlük.

A játékot grafikailag szinte egekig turbózták (ez minden Konami-játékra igaz), kérdés, hogy a játékmeneten mit változtattak, mert ha ugyanazt a játékot adják ki jobb grafikával és más történettel, akkor sokak gondolhatnak majd az ominózus rókára, meg az irhájára. Reméljük, nem ez fog bekövetkezni, hanem egy nagyszerű játékot kapunk a Konamitól.



Első benyomások

Potenciális

★★★★★ – **Előzetes benyomások**

Minden idők legfélelmetesebb játékának folytatása bizonyosan a frászt hozza a legbátrabbakra is.

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

70%

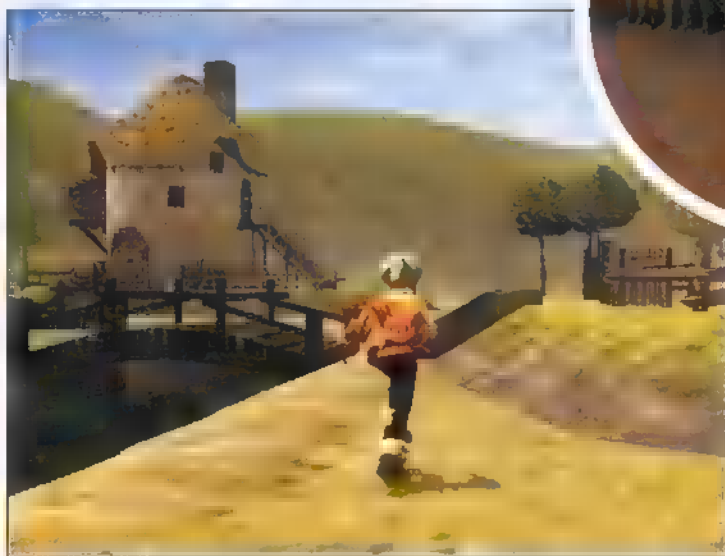
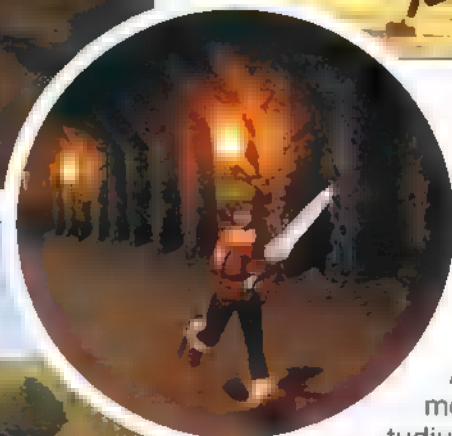
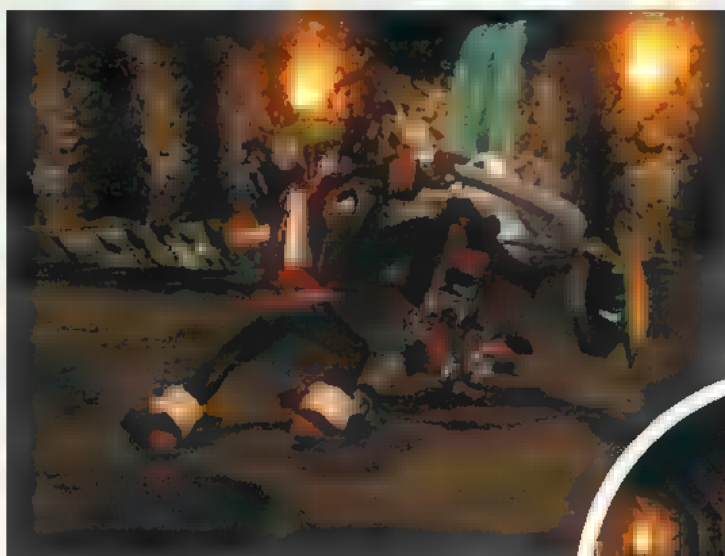


DARK CLOUD

Sim City manga módra

Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	Entertainment
Fejlesztő	Level Five
Megjelenés	2001



Japánban nemrégiben került a boltok polcaira ■ Dark Cloud. Azok, akik kedvelik ■ manga RPG-játékokat, most örülhetnek, ugyanis gőzerővel készítik az angol nyelvű verziót. A játéknak már Japánban is viszonylag különösen nagy figyelmet szenteltek a rajongók, holott ott aztán mangából annyi van, mint nálunk közhelyből. Ez azért van így, mivel ■ Dark Cloud nem egyszerűen ■ megszokott RPG-játékstílust adja vissza, igaz abból is kijut rendszeren, de a „városépítő” része miatt a játék kiemelkedik hasonló társai közül. A történet kinek

bugyuta, kinek csodás sztori (manga nem rajongók és rajongók számára), mindenesetre ne várjunk megrázó fordulatokat és remek cselekményt.

A világ nyugati peremén (a bolygót nem tudjuk, de ránézésre a

Föld is lehetne), Norn földjén van egy apró és nyugis hely, egy csinos kis falu. Lakói az épp aktuális kötelező ünnepi hepajt, a csillagok ünnepét annak rendje és módja szerint ünneplik, ám mindezt ■ remek kis harmóniát sikerül derékba törnie a kelet felől érkező gonosz seregnek (a gonosz mindig keletről érkezik), élükön Colonel Flaggel, az ostrom fejével. Colonelnek van még egy szövetségese is, egy démon, akit a helyszínre érkezvén szabadon ereszt. A démon, aki melleleg úgy néz ki, mint egy hatalmas nagy dzsinn, hirtelen harúnak bizonyul, és porig rombolja ■ falucskát. Hősünk, Toan túléli ■ súlyos földtani átrendeződést és szerencsésen elmenekül, majd találkozik a nyugat védőszellemeinek királyával, akitől kap egy varázslatos kavicsot, amely segítségével nekiláthat otthona újjáépítésének. Kalandra fel!

A játék tulajdonképpen két részből áll. Egyrészt ■ már jól megszokott RPG-elemek övezik utunkat, szörnyhasogatás, ellenséges és barátságos teremtmények,

Első benyomások

★★★★★ Potenciális sikertörténet

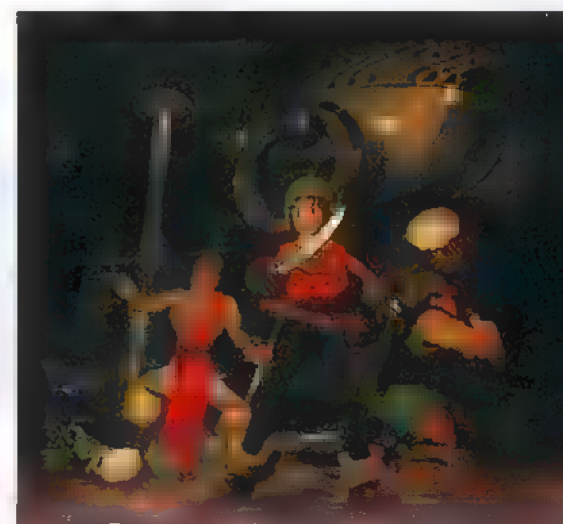
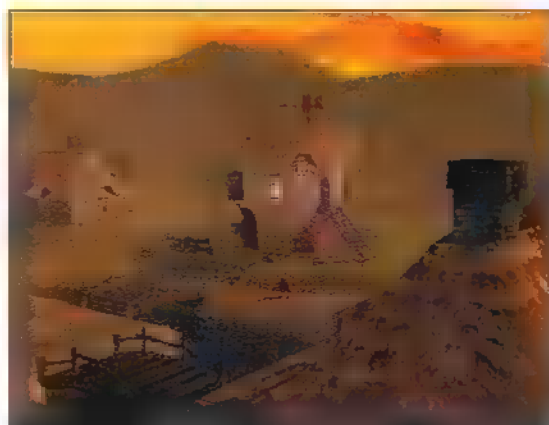
A PS2 grafikáját tökéletesen demonstrálja ez a játék, bár...

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

80%

hatalmas labirintusok és egyéb felfedezésre (és a tárgyaktól való megszabadításra) váró helyek, mindez persze 3D-ben; másrészt itt van ez a „világ-építgetés” is. Ahogy haladunk előre a történettel, egyre több mindent leszünk képesek építeni, hogy elérhessük végső célunkat, a pusztulás előtti állapotokat újra előidézni. Varázskavicsunk segítségével hegyeket, erdőket, folyókat, tűzhányókat alakíthatunk ki, házakat építhetünk, utakkal hálózatjuk be a szigetet (egy szigeten kell építkeznünk), szélmalomokkal és hidakkal tarkíthatjuk a tájat, meg még jó néhány hasznos struktúrával izeshetjük a környezetet. Ha valamit elrontunk, semmi baj, varázskalapácsunkkal csak egy pillanat műve a rombolás (akár mi is elmehetnénk démonnak). A dolog szépsége, hogy építgetés után rögtön ki is próbálhatjuk műveinket élő és egyenes (de inkább perspektivikus) 3D-ben.

Kalandjaink során ellenségéből és levágni való szörnyből nem leszünk híján, viszont mindösszesen az egy sem kis Toannal kell elkezdenünk a játékot. Később persze találkozunk jólelkű segítőkkel, akik szívesen csatlakoznak hozzánk. Rajtunk múlik, mennyire jól hasznosítjuk ezeket a segítő kezeket annak érdekében, hogy ■ közelben lévő többi falucska mellett újra pompázzon saját otthonunk is.



EXTERMINATION

Félelem és reszketés a Déli-sarkon

Playstation 2

Típus	3D akció
Kiadó	Sony Computer Entertainment
Fejlesztő	Sony Computer
Megjelenés	

Bizonyára örömmel fogadják a monitor előtti szorongást kedvelők a Sony új horror-akciójátékát, amelynek már a címe is jelentős aggodalomra adhat okot. Annál is inkább érdemes rá odafigyelni, mert a fejlesztőcsapat égre-földre esküdjözik, hogy a játéktípus merő újdonság lesz mindannyiunk számára; egyrészt nem tucatjátékot kívánnak megjelentetni (egy barátom szerint az illetet úgy hívják hogy gazdaságos Tesco-akciójáték), viszont a már ismertté és elismertté vált horrorkalandok hagyományait sem kívánják követ-

ni, mint például ■ Resident Evil, Alone in the Dark és társai. Most persze mindenki nagyon kíváncsi, ugyan mivel lehetne egy akciójátékot unikummá varázsolni. A sztorijával mindenesetre biztosan nem. Lássuk, miért: 2005-öt írunk, főhősünk oszlopos tagja a Vörös Fény névvel illetett elit kommandó mentőcsapatnak, amelyet folyó év karácsony estéjén fontos küldetéssel bíznak meg: alaposan nézzenek körül egy, ■ Déli-sarkon lévő kormány által fenntartott titkos kutatóbázis epszilon sugarú környezetében, mivel ■ bázis már jó ideje gyanúsán csendes és semmi életjelet nem ad magáról. A derék katonák útnak is indulnak, ■ szállítójármű azonban lezuhan a bázis közelében (igen, pont ott), és mindössze-

sen ketten élnek túl ■ katasztrófát. Két jó barát, mindketten őrmesterek ■ csapatban. Dennis Riley a fegyverspecialista, ■ robbantások és a lövedékek nagymestere, valamint Roger Grigman, ■ pusztakezes harc és ■ kés elkötelezett híve. Kettejük közül kell választanunk, kinek az oldalán

vetjük bele magunkat a keménynek ígérkező kalandba. Van azonban itt még egy túlélő, Cindy Tien. A hölgyemény bakteorológus, és ■ kormány bérelte fel, hogy a bázison járvány megelőző projekteken dolgozgasson. Valamilyik projekt azonban eléggé balul sült el, és mostanára már az egész bázist nagy karmos szörnyetegek lepték el, annak rendje és módja szerint. Ránk vár a nemes feladat, hogy megszabadítsuk néhány tonnányi bogárszörnytől a déli féltekének tetejét. A történetről ennyit árultak el ■ fejlesztők, de azért a kiadásig remélhetőleg még dolgoznak rajta egy kicsit itt-ott.

A konkrét megvalósítást tekintve az Extermination a jól megszokott Tomb Raideres 3D a váll mögül megoldást használja, természetesen valós idejű kameramozgatással. A játék attól válik igazából különlegessé, hogy a fejlesztők abszolút nem ■ kalandelemeket helyeztek előtérbe, hanem csak és kizárólag a pörgő akciót, az irányítást is ennek megfelelően egyszerűen (és gyorsan elsajátíthatóan) alakították ki. Hő-

sünkkel olyan trükkökre lehetünk képesek, amelyeket eleddig kevés (tudunkkal egy sem) játék kínált fel. Ha éppen úgy látjuk jónak, közlekedhetünk a falakon lévő rácsokba kapaszkodva is minden különösebb fennakadás nélkül. A játék igazi ízet persze az fogja megadni, amikor éjjel háromkor egy fülhallgatóval a fejünkön botorkálunk ■ sötét folyosókon, majd egy hirtelen előugró kis karmos valami ránkhozza a frászt, mi pedig ijedtünkben kiugrunk ■ zokninkból. A megjelenésére még várni kell, de legyetek türelemmel, az Ur és a Sony Computer Entertainment malmi lassan örölnék.

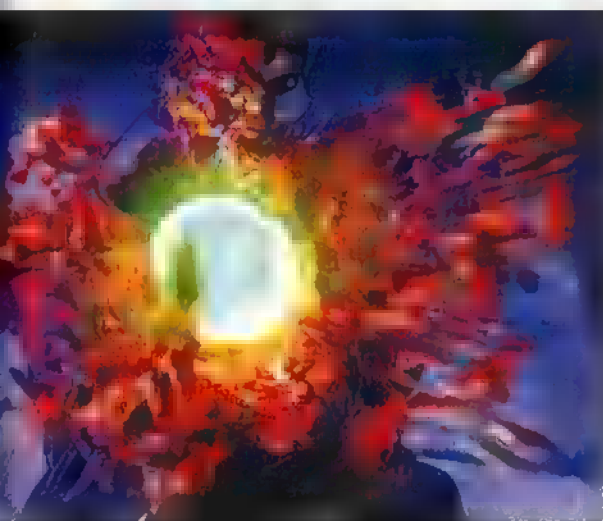
Első benyomások

★★★★ — **Rámánytörő darab**

Egy Resident Evil szerű játék, ill. nagyon hasonló, kevesebb kalandelemmel, és sokkal több szörny.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

75%



Szórakoztató és vércentrum

ILLBLEED



Dreamcast	
Típus	Survival Horror
Kiadó	Climax
www.jaleco.hu	
Fejlesztő	Climax
	2001 harmada



Első benyomások

★★★★

Majd

A túlélő-horror kategória csak nem akar kihalni. A következő példány, amely már a különböző érzékszervek működését is megpróbálja szimulálni.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT



A ki szereti ■ rémisztő játékokat, és rendelkezik egy Dreamcasttal, ■ mostanában nagyon vidám lehet - már amikor nem a sötét szobában hozza magára a frászt. A Resident Evil megjelent két része biztos mély nyomokat hagyott benne. A SEGA persze nem hagyja, hogy ■ Capcomé legyen minden bábér, a Resident Evil: Code Veronika nagy sikere után a Dreamcastosok egy újabb exkluzív játékot kapnak, ezúttal ■ Blue Stingerrel elhíresült (a kamerakezelés miatt inkább hírhedtté vált) Climax készíti a rettegésre vágyók újabb adagját.

Az Illbleed tulajdonképpen egy horror vidámpark (félőpark?), amit egy örült zseni, név szerint bizonyos Michael Reynolds tervezett. Aki végigmegy a parkon, annak egymillió dollár úti a markát - így reklámozza a parkot Reynolds, de azt már nem teszi hozzá, hogy aki nem képes végigvergődni, ■ bizony végérvényesen elbukott. A hatalmas jutalom persze sokakat vonz, ám mégsem sikerült még senkinek sem megszereznie. A legfőbb oka ennek, hogy ■ Illbleed nem egy elnyújtott szellemvasút, hanem annál jóval több. A legjobb dolog, ami ■ látogatót érheti, az ■ szívrohám. Ennél már rosszabb, ha egy karókkal ékesített verembe esünk, de ■ legrosszabb talán ■ zombik általi élve történő felfaladás.

A játékban Erikót irányítjuk, aki a helyi horror-klub vezetője. A három másik tag (népszerű

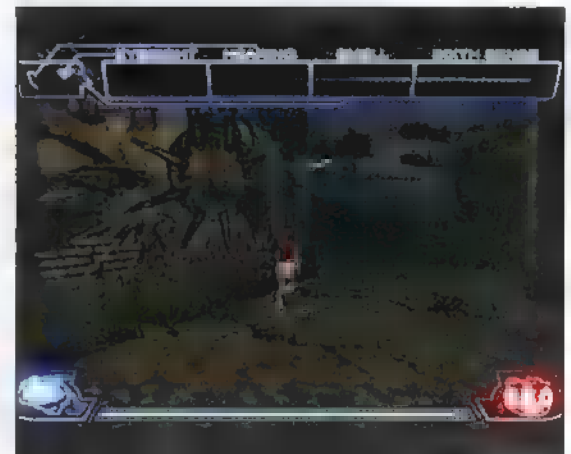
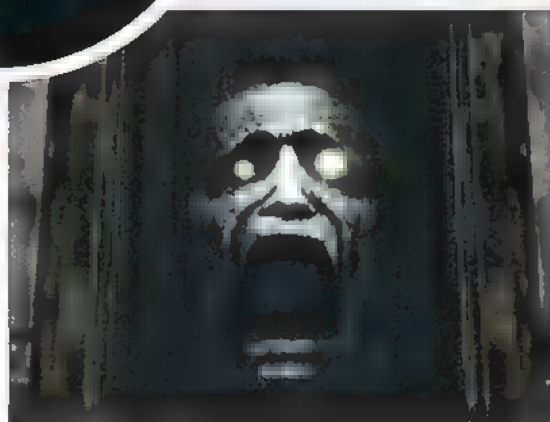
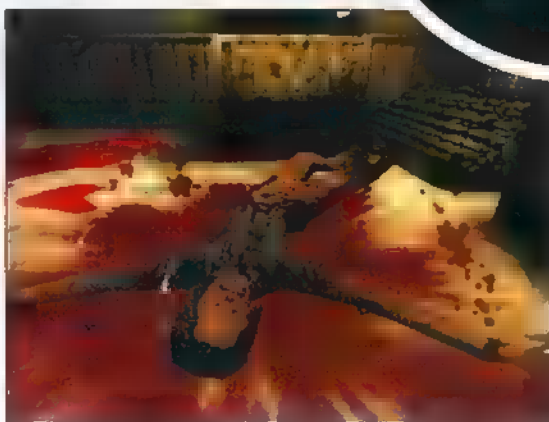
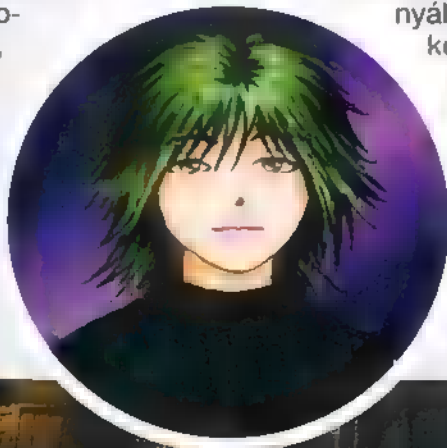
klub lehet...) már kihívta maga ellen a sorsot, ■ megpróbálkoztak ■ parkon való átkecmergéssel, ám nem jártak sikerrel. Eriko ezért tehát felöltözik (miniszoknyába, az a jó a horrorhoz), és éjnek évadján - mikor máskor? - elindul megmenteni pajtásait, nem mellékesen pedig megszerezni a milliós vagyont. Innentől kezdve irányíthatjuk; feladatunk, hogy épségben (jó, viszonylagos épségben) érkezzünk meg a kijáráshoz.

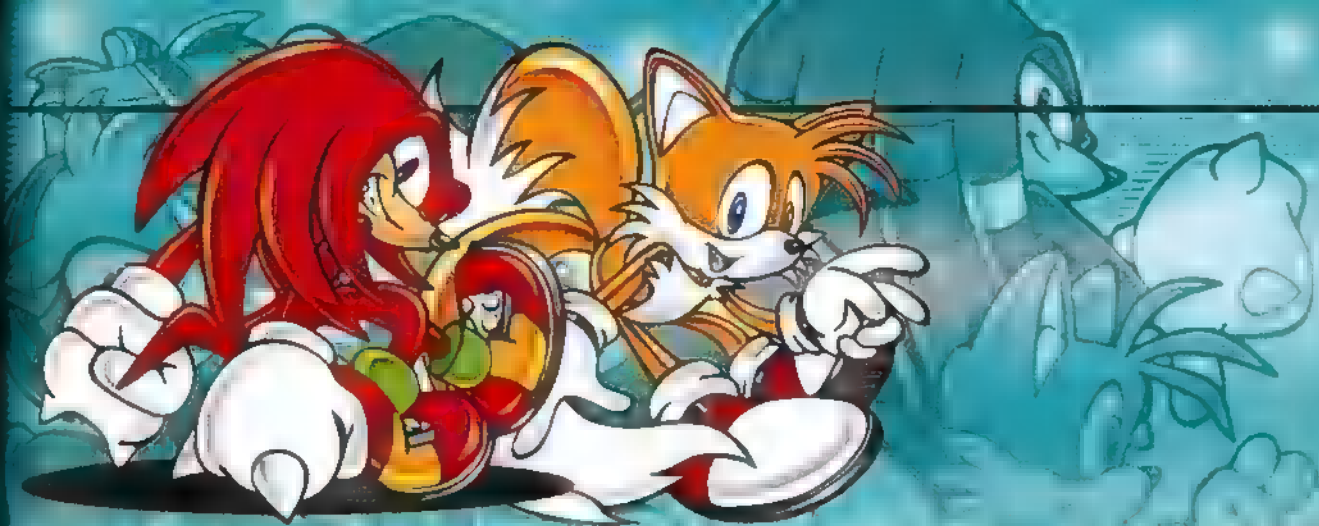
A parknak hat szintje van, ez hat óriási pályát jelent. Bár az ilyen ígéretekben a fejlesztők általában lódtítanak, mindenestre azt hangoztatják, hogy minden szint majdnem akkora lesz, mint a Resident Evil első része. Természetesen minden pálya tele van csapdákkal, szörnyekkel (az előző bátor vállalkozók) és olyan jelenetekkel, amiktől ■ frász tör ki minket. Utóbbiakból több, mint 300 darabot implementálnak ■ programba, tehát ■ legedződöttebb horromániások szobáiból is ki fog szűrődni néha egy-egy sikoly. Ami elsőre furcsának hathat, az ■ kijelző. A szokásos életerőn kívül fontos lesz ■ pulzusszám, ha ■ 200 köré emelkedik, akkor intenzív osztály hiányában ■ zombikeltezőben kötünk majd ki. Ezt a hirtelen történő dolgok növelik, az egyik általunk látott jelenetben Eriko beér egy nyugodt szobába, mindent megnéz, és megnyugszik. Amikor kinyitja egy szekrény ajtaját, a karjai közé dől egy rothadó

tetem, a pulzusa is egy szemvillanás alatt felment 60-ról 150-re.

Szerencsére a játék ad némi segítséget is, ■ képernyő tetején látható kijelző előre jelzi a bajt. Itt három érzékszerv (szem, fül, orr) van kijelvezve, illetve ■ "hatodik érzék", vagyis az ösztön. Ha valahol bűdöset érzünk, nyilván óvatosabban kutakodunk, nehogy császkaló zombik karjában kössünk ki. Ha Eriko hall valami kapirgálást, akkor szintén gyanakodhatunk: nem vagyunk egyedül. Néhol ■ készítők megréfnak minket, néhány esetben ugyanis a program "kikapcsolja" érzékszerveinket, ez történt a feljebb említett példában is - ilyenkor Eriko nem gyanakszik.

A játék mindenkinek ajánlható, aki szereti a horrorfilmeket, vagy játékokat. Hogy tényleg jobb lesz-e, mint a Resident Evil, azt még nem lehet tudni, egy próbát azonban mindenképpen megér majd.





SONIC ADVENTURE

Szuper sonic!

Dreamcast

Típus	Platform
Kiadó	Sega
Fejlesztő	Sonic Team
Megjelenés	2001. február



Minden konzolyártónak megvan a maga jól bejáratott hősei, akik „védjegyükül” szolgálnak az adott géptípusnak és amelyek segítségével jóval többet tudnak eladni bizonyos játékokból. Ilyen a nintendós Mario, vagy a Pokémonok valamelyike, illetve PSX-en Crash Bandicoot. Természetesen a Segának is van egy ilyen figurája, aki nem más, mint Sonic, kék színben pompázó sündisznó, aki már jó pár játékban szerepelt már. Korábban a platformugrándozós stílus egyik meghatározó alakja volt, DC-n már más irányba is kacsingatott (lásd ebben ■ számunkban szereplő Sonic Shuffle-bemutatót), ám hamarosan visszatér a gyökerekhez ■ Sonic Adventure 2.-ben.

A Sega eleddig igen szűkszavú volt a hamarosan megjelenő folytatással kapcsolatban, ám ahogy közeledik ■ kiadás dátuma, úgy kerülnek napvilágra az újabb és újabb információk. A legfontosabb talán az, hogy Sonic Adventure 2. nem használja az első rész kissé kalandjátékra emlékeztető felépítését, a készítő erre a döntésre ■ játékosoktól kapott visszajelzések miatt jutottak. Visszatérnek ■ régebbi gépeken jól bevált szintekre osztott ugrálás, akcióközpontú játékmenethez. Ez azt jelenti, hogy a másodikban nem lesz egy valóság-hű, bejárható világ, mint az első részben volt, ehelyett a szintek

egymás után következnek. Jóval kevesebbet (szinte semmit sem) kell beszélgetnünk, itt bizony az ugrándozáson lesz a hangsúly!

A játéknak (ahogy az már lenni szokott), három főszereplője van: Sonic, valamint két barátja, Tails és Knuckles. Az egyik főgonosz ismét dr. Robotnik, ám egy új ellenség is feltűnik a színen, aki nagyon hasonlít hősünkre, csak sötétebb bőre, ferdebb szeme és gonoszabb mosolya van. Egyértelmű tehát, hogy ■ Sonic alkotói is beálltak a sorba, megalkották Sonic gonosz mását (testvérét?), úgy ahogy ezt már rengeteg játékkészítő is elkövette saját hőseivel. Természetesen a Chao-tenyésztés is visszatér a második részben, ám jóval több dolgot tudunk csinálni kis lényünkkel, mint tettük azt a Sonic Adventure 1.-ben (új minijátékok, új VMU-játékok stb.).

A játékból eleddig csak egy előzetes animáció áll ■ közönség rendelkezésére, ám abból is kiválóan látható, hogy a Sonic Adventure 2. igazi grafikai élmény lesz. Már ■ első részben is igen látványos jelenetekre került sor, de a második epizódnál még erre ■ rápakoltak kicsit ■ fejlesztők. Hőseink és az ellenfelek sokkal szebben néznek ki, mint korábban, ■ hátterek és ■ helyszínek pedig jóval látványosabbak. Ugy tűnik, hogy ■ játék sebességére sem lesz panasz, ■ animáció teljesen folyamatos,

Első benyomások

Potenciális

★★★★★ — *elkiszáraztatás*

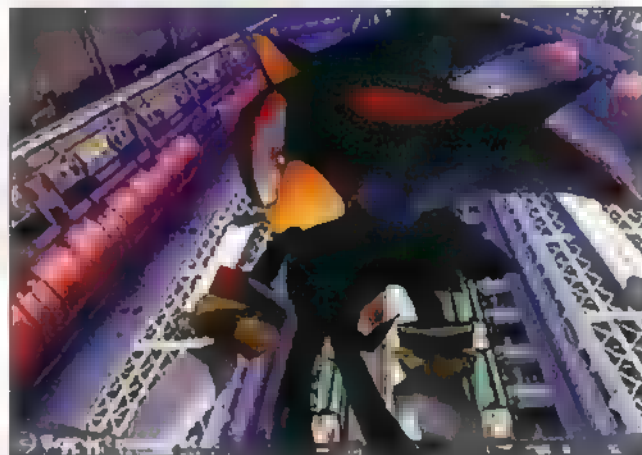
Sonic ismét pörög, mint a régi szép időkben.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

██████████ 70%

akadástmentes mozgást mutatott, bármi is volt ■ képernyőn. Talán azért lesz akkora a fejlődés ■ előző részhez képest, mert annak fejlesztését még Sega Saturnra kezdték el, csak időközben jött a Dreamcast. A Sonic Adventure 2. már az alapoktól kezdve DC-s játéknak számított, és ez bizony meg is látszik majd rajta.

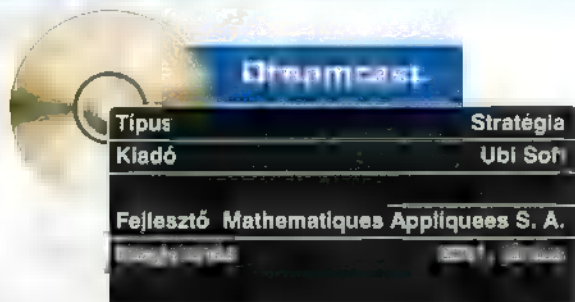
A készítő saját bevallásuk szerint kijavítják az első rész minden hibáját, többek között ■ sokak által kritizált kamerakezelést is. Amikor a játék végre-valahára megjelenik, valószínűleg sok Sonic-rajongó álma válik valóra, hiszen kedvence végre az őt megillető köntösben fog pompázni folyamatos 60 képkocka/másodperc kíséretében.



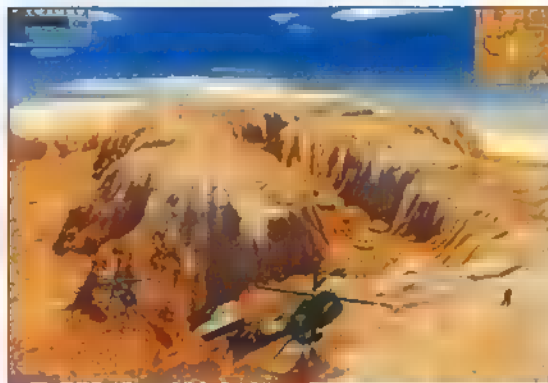
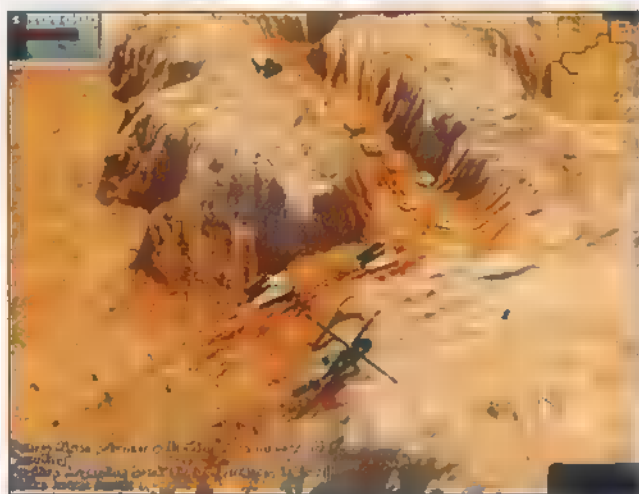


CONFLICT ZONE

Stratégák, előre!



Melyik az a játéktípus, amelyből ■ legkevesebb van Dreamcaston? A kérdést nem túl nehéz megválaszolni, hiszen végre-valahára elkezdtek valamirevaló RPG-k is megjelenni a Sega masinájára, s csak egy olyan stílus maradt, amelynek rajongói egyre kétségbeesve fohászkodhattak, hogy készítsen már valaki egy jó stratégiai játékot ■ gépekre. Való igaz, ez a stílus számít leginkább mostohagyereknek ■ konzolokon, de amíg PSX-re és N64-re jó pár ilyen játék megjelent (a rengeteg PS2-es stratégiai fejlesztéséről nem is beszélve), addig a DC valahogy mindig kimaradt a szórásból. Szerencsére vannak olyanok, akik szeretnék megszüntetni ezt az áldatlan állapotot, közülük



az egyik legjelentősebb a furcsa nevű Mathematiques Appliquees S. A. francia csapat, akik Conflict Zone (korábban Peacemakers) című játékukkal szeretnék bizonyítani, hogy lehet stratégiai játékot is csinálni Dreamcastra.

A program – sok más valós idejű stratégiai játékkal ellentétben – nem csak a harcról szól, nagy szerepet szánnak a fejlesztők a különböző oldalak politikai manipulációinak is. A nem túlságosan távoli jövőben zajló játékban kiválaszthatjuk, hogy melyik oldallal szeretnénk játszani – ■ békefenntartókkal, vagy pedig egy kicsiny ország diktátoraként. A választott oldaltól függően természetesen mások a céljaink is. Ha a békefenntartókkal vagyunk, akkor a cél az, hogy különböző polgárháborúkat és az etnikai zavargásokat minél gyorsabban és hatékonyabban megszüntessük, ha a másik oldal tűnik a szimpatikusabbnak, akkor az, hogy ezeket az összecsapásokat igyekezzünk valamilyen módon a saját érdeklődésünkben felhasználni és minél több hatalmat összeharácsolni magunknak. A küldetések lehetnek katonai, illetve politikai jellegűek és ahogy az a való életben is működik, ■ média nagyon sokat segíthet a tömegek manipulálásában és ezáltal a megfelelő mennyiségű pénz



beszerzésében, amelyből természetesen ■ jóságos (?) diktátorok ■ katonai fejlesztéseket finanszírozzák.

Mivel a játékosnak komplex katonai és politikai döntéseket kell hoznia, a gép által irányított hatalmaktól is ugyanezt várja el mindenki. A fejlesztők véleménye

szerint a gépi játékosok mesterséges intelligenciája kimagasló, tökéletesen alkalmazkodnak az adott helyzethez, sőt ahogy haladunk előre a játékban, úgy lesznek egyre dörzsöltebbek és rafináltabbak. A különféle parancsnokoknak más és más stílusuk van, amely meghatározza, hogy melyikük, hogy viselkedik egy adott szituációban. Természetesen a gépi ellenfelek nehézségi szintje beállítható lesz, így a kezdőktől a profikig mindenki megtalálja a megfelelő kihívást.

A két oldal 16-16 különböző küldetést foglal magába. A napi politikai csatározások mellett még a harci járművek irányítása (amelyekből több mint száz különböző van) is mi nyakunkba szakad. Természetesen egy ilyen játékból nem maradhatott ki a különféle nyersanyagok használata, amelyekre szintén figyelniük kell menet közben. A játék az egy személyes mód mellett természetesen fel lesz készítve a Sega neten való játékra is. Aki a stratégiai játékokat szereti az semmiképpen ne hagyja ki ezt a programot!

Első benyomások

★★★★★
 Reménytelen darab

Akik eddig hiányolták a stratégiai játékokat Dreamcaston, azoknak nem kell tovább várnuk!

KÉSZÜLTSGÉGI ÁLLAPOT

75%

Az első és

az utolsó varázsló

AIDYN CHRONICLES THE FIRST MAGE

N64

Típus	RPG
Kiadó	THQ
Fejlesztő	H2O Interactive
Megjelenés	2001. március 16.

A Dreamcast tulajokhoz hasonlóan a nintendósok sincsenek ellátva szerepjátékokkal. Az egyetlen ilyen stílusú alkotás, a Quest 64 sikertelensége, úgy tűnik elvette a többi fejlesztő kedvét is ■ próbálkozástól. Szerencsére a THQ-nál úgy gondolták, talán érdemes még egy utolsó esélyt adni a mára már lassan nyugdíjaskorba kerülő masinának, és kiadják az Aidyn Chronicles: The First Mage című klasszikus alapokra építkező szerepjátékot.

Mint minden ilyen stílusú alkotásnál, itt is a történet dominál. A játék hőse Alaron, az árva fiú, akit személyesen a király fogad örökbe és lovagnak taníttatja. Hősünk, miután felnőtt, elhatározza, hogy kideríti, honnan is származik és kik voltak az igazi szülei. Ez természetesen nem megy könnyen, céljának eléréséig rengeteg kalandban lesz része, amelyeket egy négyfős csapat tagjaként él át. A kalandozócsapat tagjait tíz különböző karakterből válogathatjuk össze. Természetesen a karaktereknek különböző képességei, fegyverei és varázslatai lesznek.

A játék világának megvalósítása teljesen három dimenziós, pontosan úgy, mint mondjuk a Zelda. A négyfős csapatot egyszerre irányítjuk mozgás közben, de csak a csoport vezetője jelképezi ■ társaságot. Amikor beszélgetésre vagy csatára kerül ■ sor, akkor természetesen a többiek is megjelennek. A harc egyébként leginkább a Parasite Eve-re emlékeztet, azaz valójában egy körökre osztott rendszer, de lehetőségünk van ■ körök között

szabadon mozogni is. Persze a Parasite Eve-vel ellentétben itt nem egy, hanem négy karaktert mozgathatunk egyszerre. Szintén a harcrendszer érdekessége, hogy a terepakadályokat is kihasználhatjuk a siker érdekében. Pl. ■ támadó ijászok elöl berejtőzhetünk a fák mögé, vagy felcaphatunk a dombtetőre, hogy minél messzebb tudjunk lőni.

Azt, hogy egy karakter milyen messzire tud elsétálni egy kör alatt, azt a tulajdonságai és nála lévő felszerelés súlya határozza meg. Egy teljes páncélzatva öltözött lovag nyilván nem tud olyan fürgén mozogni, mint ■ többiek, igaz, hogy neki nem is kell elszaladnia az ellenségek elöl - aki közel jön hozzá, azt jól

fejbeköli majd valami nagy és fegyvernek látszó tárggyal. Eközben a tolvaj szépen lassan osonva hátbatámadhatja az ellenségeket.

A játékban - az ilyen stílusú programokhoz hasonlóan - rengeteg különböző fegyver, páncél és varázslat található. A mágiák kitalálásánál a készítő szerencsére nem ragatak le az olyan varázslatoknál, amelyek csak csatában használhatók. A több, mint 60 különféle varázslat között egyaránt szerepelnek támadó, védekező és egyéb segítő (pl. ajtónyitó) mágiák.

A játék a jól bevárt RPG receptet követi. Ha csapatunkkal legyőzzük a szörnyeket, akkor tapasztalati pontokkal és pénzzel leszünk gazdagabbak. Ez utóbbiból erősebb felszerelést vásárolhatunk magunknak össze és kezdődhet az egész elől, csak most már a keményebb ellenségeket is le tudjuk küzdeni. Ez adja meg minden RPG ízet (természetesen a jó háttértörténet mellett) és ez lesz ■ amiért érdemes belevágni az Aidyn Chronicles-be is, hiszen minden valószínűség szerint ez lesz az első (és sajnos az utolsó) igazi szerepjáték N64-re.

Első benyomások

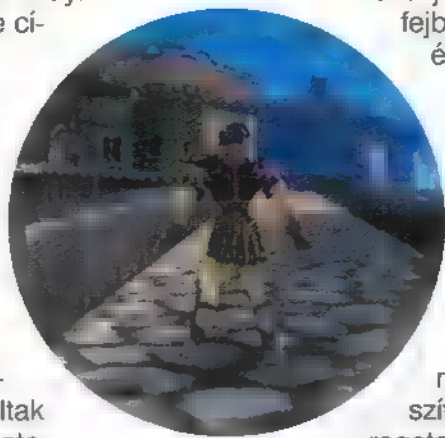
★★★★

Reménytelen darab

Érdekes a játék, de a történet és a játékmechanika miatt a játékot nem ajánlom. Kérdés az, hogy fog-e jönni vele egyáltalán valaki.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

85%



PAPER MARIO

Mario egy dimenziónyit lefogyott, mégis harcra kész!

N64	
Típus	Platform-RPG
Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	Nintendo
Megjelenés	2001. harmada

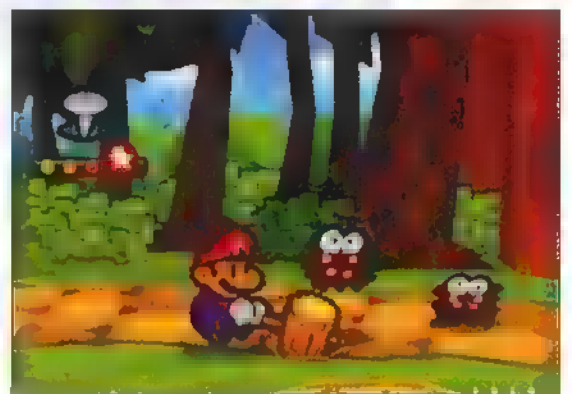
Az E3-on a Nintendo nem nagyon mutogatta ezt a játékot, hiszen az újságírók úgyis csak a Perfekt Darkra voltak kíváncsiak. A Paper Mario mindössze egy gépen futott, ott ■ mindig. Mivel ■ Perfekt Dark már megjelent, csakúgy, mint az utolsó Zelda N64-re, a Nintendo játékaik közül ■ Paper Mario került rivaldafénybe. A játék már két éve készülget, eredetileg még Super Mario Adventuresnek hívták. Ha ránézünk a képekre, két dolog történhet: vagy egyből beleszeretünk az érdekes grafikába



(kétdimenziós alakok háromdimenziós pályán), vagy azonnal elmegy tőle ■ kedvünk. Az utóbbi főleg akkor történhet meg, ha sokat játszottunk ■ Mario Tennis-szel, és hozzászoktunk a minőségi 3D-s alakokhoz.

A játék furcsa módon nem merül ki az ugrándozásban, hanem elég jelentős RPG részt is tartalmaz. Ez elég szokatlan dolog, eddig igencsak ritkán láthattuk Mariót, amint szintet lép, itt lesz rá lehetőségünk. Amint ugyanis haladunk előre a szokásos Mario-szisztéma szerint (aranyérméket gyűjtögetve, szétverhető ládákat fejelgetve), hamar találkozhatunk az első ellenféllel. Ilyenkor azonban nem az történik, hogy egyszerűen szétlapítjuk, és megyünk tovább, hanem egy körökre osztott csatába kerülünk! Ilyenkor az ellenfelek szépen felsorakoznak ■ képernyő egyik oldalán, mi pedig a másikon. Ekkor mi is kiadjuk a parancsainkat (tárgyak használata, védekezés, támadás, barátok hívása), és ■ szörnyek is, majd ezek egymás után végrehajtódnak.

A támadások közül eleinte csak néhányat ismerünk, ezek egyszerűek, és nem is sebeznek sokat; ilyen például a fenékre billentés, ■ fejreugrás, vagy, ha már van kalapácsunk, akkor annak használata. Ahogy haladunk előre ■ számtalan világban, úgy tanulja Mario is a különféle képességeket. A gyűjtögetés és a harc mellett Mario szociális viszonyaival is törődnünk kell, ugyanis barátokat kell szereznünk. Ez néha könnyebb (Luigi vagy Peach a hívó pajtási szóra is egyből pattan), néha nehezebb, van amikor egy kisebb pályán kell végigmennünk, hogy keblére öleljen valaki. És hogy miért jó, ha vannak haverjaink? Először is, segíthetnek harcban. Ha megidézzük őket (igazából Mario zsebéből ugranak elő), akkor ők is beszállnak a csatába, ami főleg ■ keményebb ellenfeleknél lehet hasznos. De a barátok nem csak erre jók. Ha egy szikla torlaszolja el az utat, mi sem egyszerűbb: haverkodjunk össze Bobombbal, és ő felrobbantja



a rossz helyen levő sziklát. Ha egy tenger állja az utunkat? Keressük a megfelelő alakok társaságát!

Ha győzünk egy csatában Star-pontokat kapunk, amik alapján néha szintet lépünk. Pár alkalommal szintlépéskor is kapunk különleges képességeket, ilyen lesz a teknőspáncél-hajigálás. Ehhez persze rendelkezniünk kell ilyen tárggyal, ha megvan, akkor az analóg kar segítségével célozhatunk, és ha minden jól megy elégedetten láthatjuk, ahogy az ellenfél felborul.

A játék fő célja ismét csak a borstörés Browser szaglószerve alá. A történetről még nem sok derült ki, de hát egy Mario-programnál nem is ez ■ legfőbb szempont. Sokkal inkább az, hogy a fiatalabb korosztályt is megismerteti a szerepjátékok élvezetességével, és így talán több rajongót szerez olyan "felnöttebb" játékoknak, mint ■ Zelda, vagy ■ Final Fantasy. Ha pedig nyitott vagy az új dolgokra, és nem állt tőled messze ■ bohókás Mario-univerzum, akkor mindenképpen érdemes megpróbálkozni majd vele.

Első benyomások

Reményteljes darab

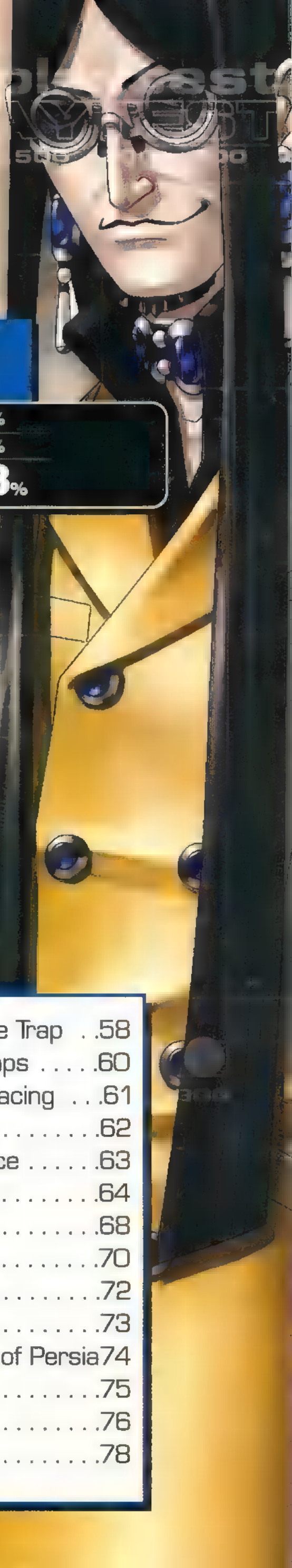
Mario és barátai utolsó kalandja az ■■■■■■■■■■ módon RPG köntösben.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

■■■■■ 70%

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal ("Barátok közt").

PLAYTEST



Grafika:

A játékelményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért teszünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben ■ aktuális játék versenybe száll.

Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő ■ tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:

Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megméretett kategóriáján és típusán belül, játékelmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajtsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegünk ■ készítőinek.

Infok :

	Egyi játéknál nyomulhat egyszerre		DualShockot támogat (PS)		NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?		Memóriakártya szükséges
	Kormányt támogat		Vibration Packet támogat (DC)		Rumble Packet támogat (MS4)		Fénypisztolyt támogat

GRAFIKA 92 %

HANG 87 %

ÉRTÉK **83%**



Tartalom

Gold and Glory: Road to...	.34	Tom and Jerry in House Trap	.58
Evil Dead	.36	Ultimate Fighting Champs	.60
Warriors of Might and Magic	.38	Woody Woodpecker Racing	.61
The Grinch	.40	3-2-1 Smurf	.62
Persona 2	.42	Loony Tunes Space Race	.63
Batman of the Future	.44	Grandia 2	.64
Breath of Fire IV	.46	Daytona 2001	.68
007 Racing	.48	Sonic Shuffle	.70
Gundam Battle Assault	.50	Starlancer	.72
Jungle Bock Groove Party	.51	POD - Speed Zone	.73
102 Dalmatians	.52	Arabian Nights: Prince of Persia	.74
The Emperor's New Groove	.54	Cannon Spike	.75
Aladdin: Nashir& Revenge	.55	Top Gear Hyperbike	.76
Megamen Legends 2	.56	Zelda: Major& Mask	.78

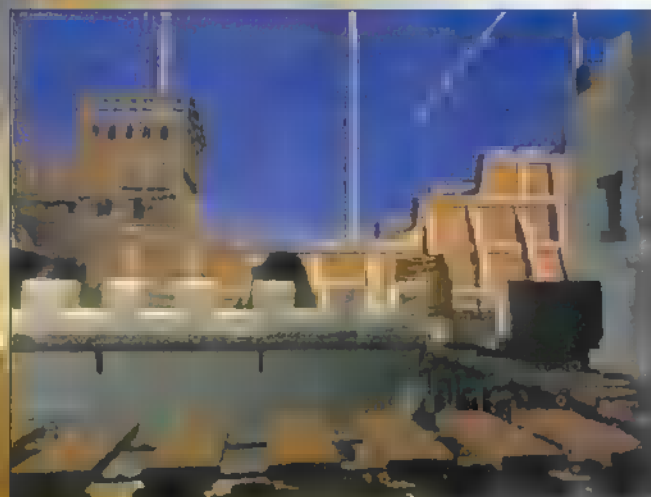
Kitört az aranyláz! Vagy ez még csak hőemelkedés...?

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO



PlayStation

Típus	Kaland
Kiadó	UbiSoft
www.roadtoeldorado.com	
Egyéb információk: Dreamworks	
Megjelenés	2000. december 28.



▲ Ez itt az Újvilág! Tessék kiszállni!



▲ Nem térkép e táj... vagy mégis?

Nagyjából az Oroszlánkirály és az Aladdin óta roppant népszerűek a moziban az egész estés rajzfilmek. A gondolatmenet egyszerű: ■ gyerkőcöt az előzetes reklámokkal sokkal könnyebb megetetni, mint anyut-apat, akik viszont egyedül mégsem engedhetik el a moziba az ivadékot. Így máris minimálisan három mozijegyet adtunk el egy helyett, és ha egy ravasz árukapcsolással videojátékot is csinálunk a történetből, az máris egy újabb tuti üzlet – nem is beszélve a plüssbabákról, poszterekekről, matricákról, óvszerekről stb. Se szeri, ■ száma az utóbbi években az ilyen recept alapján készült bestsellereknek, és egy ilyesfajta aranybányát sejtett a Spielberg-féle Dreamworks is a Road to El Doradóban, de valahogy ezt az aranyat ugyanúgy nem sikerült megtalálniuk, mint ■ nevezett várost a spanyol konkvisztádoroknak pár évszázada: ■ film éppen csak visszahozta azt a 90 milliócskát, amibe ■ készítése került... Efölött érzett lányos zavarában a Dreamworks ■ francia-kanadai Ubi Softnak adta ■ videojáték-átirat készítési jogát. Mivel ez ■ kiadó bábáskodik ■ konkurens Disney filmjeinek játékverziói felett is, a siker biztosnak tűnt. Igen ám, csak hogy a film premierjére csak a Gameboy Color-változatot sikerült elkészíteni a fejlesztőknek.

A PlayStation-változattal addig-addig folyt a szerencsétlenkedés, míg a karácsonyi nagy bevásárlóőrületet is sikerült lekésni a megjelenéssel, és végül csak az évezred utolsó napjaiban került ■ boltok polcaira a játék. Az ilyesmit hívják a játékpiacon baljós előjeleknek...

A rajzfilmek játékatírátaival általában az ugribugri platformkategória képviselői szoktak lenni. Na ehhez képest az El Dorado felé vezető úton egy konzolon merőben szokatlan, klasszikus, békebeli kalandjátékot fogunk játszani, mindenféle akció,



▲ A két jómadár

lövöldözés, gamepad-amortizálás és egyéb pörgések nélkül. Ha ez mind nem lesz, akkor mi lesz helyette? – vetődik fel a kérdés. Hát, lesz egy könnyed kalandsztorink, két lökött főszereplőnk, akik folyamatosan a legnagyobb kulinárszba másznak bele, lesz vidámság, móka, kacagás, meg minden, ami a moziban is volt (csak popcorn nem, de ez legyen a legnagyobb probléma!). A sztori szerint az 1500-as években járunk, amikor is a világ összes gazembere és szerencsevadásza a nemrég felfedezett Újvilág felé kacsingat, hogy ott alkalmassint kiirtsa az útjába akadó indián civilizációkat, viszont ezáltal mesésen meggazdagodjon. Ez a valóságban nagyjából annyira volt vicces, mint egy adag mustárgáz ■ verduni csatában, de a hollywoodi álomgyárosoknak persze sikerült ebből is egy szirupos édíbédi sztorit faragni, Elton John énekel (persze esetenként ez is van olyan hatással az emberre, mint a mustárgáz), mindenki vidám, satöbbi, satöbbi. Hőseink, Tullo és Miguel két piti bűnöző, akiket momentán éppen köröznak Spanyolhonban, és úgy gondolják, hogy sürgős lelépni valójuk van ■ hatóság elől. Mindeközben sikerül kockán nyerniük egy térképet az El Dorado, a legendás Aranyváros felé vezető útról, majd némi kavarást után potyautasként felkerülnek az Amerikába induló Cortez egyik hajójára. A búvóhelyül szolgáló hordókra aztán véletlenül rápakolódik pár száz kiló rakomány, így hőseinknek némi sejtelmük támad arról, hogyan is fogja érezni magát Piszkos Fred a Honolulu Star rakterében 400 év

múlva, Fülíg Jimmy hathatós köremüködése által... Később

aztán újabb bonyodalmak-

ba sikerül keveredniük,

■ bennszülöttek vélet-

lenül összekeverik

őket holmi istensé-

gekkel, aztán bejön

a képbe a NŐ is,

egy kacér kreol

szépség képében.

Végül aztán nagy

meglepetésre megta-

lálják El Doradót, de mi-

vel közben jófiúk lettek,

nem fosztják ki az aranyvá-

rost, mi több, a majákat, inkákat,

aztékokat sem mészárolják le, mert ak-

kor korhatáros lenne a film, a játék, az

egyéb merchandising cuccokról nem is

beszélve.

Az El Doradót készítő csapat PC-n olyan játékokkal lett híres, mint a Broken Sword kétrészes a munkaminimumra való törekvés dicséretes elve alapján igen

sok elemet emeltek át a játékba az említett kalandklasszikusokból. Az irányítást és a játékmenetet persze jelentősen leegyszerűsítették a PSX kontrollerére és a várható vásárlótáborra vetett gyors pillantások után. A kezelés tehát pofonegyszerű, hőseink tudnak menni, futni, lopkodni, és használni, utóbbi alkalmazandó tárgyfelvételre, ajtónyitásra, beszélgetésre, meg minden egyébre, ami csak az eszünkbe jut. Miguel és Tulio közül egyszerre mindig csak az egyiket irányítjuk, a passzív karakter hűséges kiskutyaként követi az aktívát. Kettőjük között – néhány kivételtől eltekintve – bármikor tudunk váltani, így lehet bonyolultabb és összetettebb feladványokat is megoldani. Na nem kell megijedni még így is elég light kalandjáték marad a cucc, leggyakrabban a véletlenül éppen fél perce felvett tárgyat kell használnunk, és működik a nagyszerű brute force módszer is, azaz meghalni nem lehet, tehát ha elakadtunk, csak beszéljünk mindenkivel, és használjunk minden tárgyat mindenhol. Esetünkben még az említett mindenhol fogalmát is eléggé leszűkítették a várhatóan ifjonc korú játékosok kedvéért: képernyőnként átlag egy aktiválható tárgy vagy szereplő van, az is rendőrszínákat megszégyenítő módon villog, ha közel megyünk hozzá. Mindehhez a játék még bosszantóan lineáris is, kizárólag egy útvonalon haladhatunk a végki-fejlet felé, derék hőseink minden más

próbálkozást egyöntetűen visszautasítanak, még akkor is, ha az teljesen logikus lenne. Ez persze a műfajnak régi általános rákfeneje, és senki sem várta, hogy majd pont itt találunk rá gyógyírt, de akkor is idegesítő.

Kivitelezés terén elég vegyes az összkép. A kézzel megrajzolt hátterek gyönyörűek, az előttük mozgó 3D-ben modellezett figurák, bár igen-igen darabosak, de jellegzetesek, felismerhetők. A mozgásuk viszont némileg a paralimpiai játékok versenyzőit juttatja az ember eszébe, pedig manapság már egész olcsón lehet motion capture-t bérelni... Ezen persze hamar túlteszi magát ■ ember, elvégre rajzfilmvilágról van szó, ott meg nem a realisztikus mozgás a legfontosabb. Annál nagyobb gond, hogy az egész környezet kong az ürességtől, sehol egy kósza animáló terep elem, hangulatkeltő NPC vagy ilyesmi. A játék egyes fejezeteit összekötő muzik viszont egyenesen fantasztikusak (naná, tele vannak az eredeti filmből átvett részletekkel), ha olyan jól nem is néznek ki, mint a film a Corvin harmincméteres vásznán, egy rossz szavunk nem lehet rájuk. A hangoknál hasonló a kép (hah, minő jól fejlett képzavar!), a szinkronizációs profi munkát végeztek (jó sok ■ duma, de nyugi, van feliratozás!), a háttérzajok átlagosak, de aláfestő zene játék közben nagyon kevés van, és az is felejthető.

Mindent összevetve ■ játék érdekes színfolt a PlayStation-paletán, a műfajból adódó megvalósítási nehézségek nagy részét ügyesen túltették magukat a fejlesztők, és egy könnyed (talán kicsit túlságosan ■ könnyű), szórakoztatójátékot alkottak, ami rövidebb-hosszabb időre valószínűleg el fogja nyerni mindenki tetszését. Elsősorban persze a mozifilm által ■ megcélzott junior korosztályt.

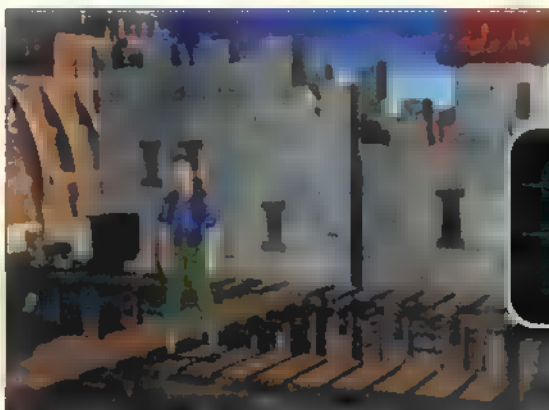
Schwachta Szókratész



▲ Ki aludt az ágyamban?



▲ Néha komoly kockázatokat is vállalunk



▲ Komoly választút elé érkeztem



▲ Üdítő erdei séta

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy kalandjáték PlayStationön, mindenféle harc és akciózás nélkül: halva született ötletnek tűnik. Az El Dorado mégis egy igen szórakoztató darab lett, köszönhetően ■ filmből kölcsönzött hamisítatlan kalandtörténetnek, a jól kitalált szereplőknek, és ez egész játékot átszövő humornak. Nem túl pörgős, az igaz, de unatkozni biztos nem fogunk közben. Akinek ■ film bejött, annak ez is kötelező olvasmány, akinek nem, ■ is megpróbálkozhat vele: könnyű sikerélmény látványos csomagolásban. Nem csak 14 éven aluliaknak!

POZITÍVUM

- jó sztori és hangulat
- elsőrangú humor

NEGATÍVUM

- túl könnyű és lineáris
- Apróbb bökkenők a grafika és a hang terén

GRAFIKA ██████████ 85 %

HANG ██████████ 75 %

ÉRTÉK ██████████ 80 %



„Gonoszkodom, tehát vagyok”

EVIL DEAD



▲ Szabad egy táncra?



▲ Én és a málnás Black & Decker...

Mit tehet a fejlesztő, ha momentán zéró ötlete van a következő játéknak témájával kapcsolatban? Legegyszerűbb megoldás, ha körülnéz a filmcencék között, és közülük választ témának valót. Hogy, hogy nem a fejlesztők rátaláltak az – a nem igazán mostanság vetített – Evil Dead filmekre, és nyomban nekifogtak a játék készítésének. Félreértés ne essék, semmi gond nincs Sam Raimi filmjeivel, sőt a maguk nemében igen jól sikerültek, és az idők folyamán kultuszfilmekké váltak, rendes rajongótáboruk van, akik közül – gondolom – sokan várták a játékverzió megjelenését. A trilógia részeiben egy Ash nevezetű arc a főhős, akinek a Necronomicon Ex Mortis (A holtak könyve) nevű, emberi húsba csomagolt, embervérrel írt démonikus könyvvel folytatott, téren és időn átnyúló küzdelmét követhetjük nyomon. Ash e küzdelemben elveszti az egyik kezét, valamint néhány barátját – tulajdonképpen jobban fognak mellőle a pozitív mellékszereplők,



▲ Ennyit ittam volna?

mint az acid bulikon az ásványvíz –, s a gonoszt pusztító „hőssé” válik. Ash azonban nem esik kétségbe: mikor le kell vágnia az egyik – a Gonosz által megszállt – kezét (mielőtt ez fordítva történne meg), elvesztett végtagját láncfűrészrel (!) pótolja, shotgunt ragad, és megpróbálja visszarugdosni a dögöket oda, ahonnan jöttek. A film harmadik részének végére úgy nézett ki, hogy nagyjából sikerült is ezt a célját elérnie. A játék készítői úgy gondolták, hogy ezt így békén is hagyják, nem a filmekből készítik játékokat, hanem a film folytatásaként. Jó ötlet? Meglátjuk...



Tehát Ash visszakerült a saját idejébe, visszakapta a régi munkáját, sőt egy komoly barátnő is feltűnik a láthatáron.

Am a Necronomicon nem hagyja annyiban a dolgot, és a hősnök megint csak ott találja magát az erdei faházban, ahol minden elkezdődött. A gonosz beindul, barátnőci elhurcolódik és Ashnek ismét egyedül kell felvennie a harcot a rémek ellen. Eredeti indítás? Nem különösebben...

A készítőik úgy gondolhatták, hogy ha horror/túlélő témáról van szó és PlayStation a platform, akkor csakis egy Resident Evil jellegű játék lehet a nyerő. Úgyhogy barátkozzunk meg a gondolattal, itt majd tárgyakat kell gyűjtögetnünk a különböző megoldandó feladatokhoz, és a lőszerezéssel, benzinnel takarékoskodva szörnyek hegyeit kell lemészárolnunk. Ha így teszünk, nem fogunk csalódnani – legalábbis eleinte. Első pillantásra minden rendben levőnek tűnik. A helyszínek megfelelően sejtelmesek és borzongatóak, a grafikusok beleadták apait-anyait, hogy hozzáadják a hangulatot, a hanghatásokért és a zenékért felelős stáb úgy-

szintén. Am mikor elkezdünk játszani, ez a hangulat igen gyorsan elillan, és ott találjuk magunkat egy olyan játékban, ami még Resident Evil-klónnak is meglehetősen gyenge. A feladványok megoldása helyett inkább az akción, a harcon van a hangsúly. Ez pedig elég nagy gáz, mert a játék harcrendszere – khm – nem a legtokéletesebb. Hősnök mindkét „kezeben” foghat egy-egy fegyvert – mondjuk az egyik fegyver fixálódik egy láncfűrészben –, és azokat akár egyszerre is bírja használni. Ezt viszont meglehetősen szánivalóan teszi, jó sok cséphadarásba kerül még a leggyíkabb dögök eliminálása is, annak ellenére, hogy mondjuk egy láncfűrész és egy balta alkalmazásáról van szó. Aki azt gondolja, hogy se baj, majd löfegyverrel végez mindenkivel, az téved. Az sem lesz olyan egyszerű, mert a pisztoly gagyi, és a shotgun se egy nagy durranás. Hogyha mégis sikerül eltalálnunk egy dögöt, akkor sem lehet tartós az örömünk, mert a monsztra lehet, hogy csak eltűnt kicsit kifújni magát, és ahogy hátat fordítunk, már jön is vissza. Néha nem is érdemes leállni velük vacakolni, inkább elrohannunk mellettük – már ha tudunk, mert ez cseppet sem biztos, ugyanis Ash ilyenkor aztán hajlamos egy pitypangban is elakadni. Igazán vicces akkor lesz a dolog, amikor egyszerre több lényel kell harcolnunk, ugyanis mi maximum egyet tudunk támadni, ők viszont ahányan vannak, annyian ütnek egyszerre. A hab a tortán az, amikor a harcban sikerül úgy mozdulnunk, hogy megváltozik a kameranézet, ekkor aztán végképp szinte lehetetlenné válik a célzás. Ha mindehhez hozzávesszük azt is, hogy vannak olyan helyszínek, ahol többször is meg kell fordulnunk és ezeken a helyeken újratermelődnék a szörnyek... hát inkább nem is folytatom a gondolatmenetet. Amikor éppen nem mészárosost kell ját-



▲ Nem egy kellemes meglepetés

Playstation

Típus	Akción
Kiadó	THQ
Felkészítő	Heavy Studios
Megjelenés	2000. december 15. (NTSC/PAL)

szanunk, akkor tárgyakat kell begyűjtelnünk, és rohángálni, hogy ■ rendeltetési helyükre szállítsuk őket, illetve ■ tárgymenüben vacakoljunk velük. Az egészet Bruce Campbell (Asht játszsa a filmekben, a játékban pedig az ő hangján szól meg hősünk) szövegelése teszi néha kicsit kevésbé sivárrá, már-már majdnem fogyaszthatóvá. A zenével is minden rendben van – nemhiába, magyar zene-kart kértek fel a zenék felvételéhez. Nem is ■ zene az oka annak, hogy a játék hangulata fényévekkel marad el a filmektől. A problémát leginkább a játékmenet és az irányítás környékén találjuk. Az, hogy szörnyek szünni nem akaró hadát kell agyonhantelnünk a játék folyamán egy ótvar harcrendszerrel, nem kifejezetten a szórakozás legcsiszoltabb formája. Maga a harc a gombok minél gyorsabban, minél többszöri megnyomásává degradálódott, nyoma sincs

benne ■ jobban sikerült RE klónokban megtalálható könnyítéseknek, mint a 180 fokos fordulás egy gombnyomásra, vagy ■ automatikus célkiválasztó gomb. Ennek következtében a harcok egyszerű adok-kapok rendszerben folynak, minden taktikázást lehetlenné téve, és csak remélhetjük, hogy mi kapunk kevesebb ütletet. A fejlesztők is láthatták, hogy ez így gázos lesz, és megpróbáltak úgy segíteni a dolgon, hogy a leölt ellenek után szinte mindig marad egy kis gyógyítás, az elkerülhetetlen sérülést orvosolandó. Milyen korszakalkotó ötlet... Az állandó küzdelem monotonitását kéne megtörnie a tárgyak megfelelő helyen történő használatával megvalósított kisebb logikai feladatoknak, de ezek sem sikerültek olyan színvonalasra, hogy meg tudnák törni a játék unalmasságát. A második CD környékén – ha valaki elküzdte magát odáig – a dolog kezd kicsit érdekesebbé, ötletesebbé válni, de semmi eget rengetőre ne számítsunk, minden poén (a szörnyek meglepetésből támadnak, tetteik csak a halálukat stb.), amivel találkozunk el lett már sültve máshol, nem tartogat nagy meglepetéseket. Az sem meglepő, hogy egy-egy részt a játékban egy föllenség legyőzésével zárhatunk le, ennél a stílusnál ez szinte kötelező. Az egyik föllennél hangzik el az egyik legjobb duma, amit játékban hallani lehet – A nagy fa szörnynél: „Yo, treebitch. Let's go.” – már csak ezért is majdnem érdemes játszani a játékkal, mert más különösebb pozitívumot nem nagyon lelhetünk benne. Kiábrándító? Eléggé...

Draco



▲ Szétbaltázom a fejét annak, aki megint rálép sáros lábba a szőnyegre



▲ Még mindig nem táncolok!



▲ Axe testápoló...

BARÁTOK KÖZT

Silent Hill	-	-
Resident Evil 3. Nemesis	-	-
Evil Dead	-	-



▲ A lakberendező nem állt ■ helyzet magaslátán



▲ Többet ésszel, mint láncfűrészszel

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha másra nem is, negatív példának nagyon jó ez a játék. Vesszünk egy filmlicenct, koppintunk egy játékként és kész is a „nagy mű”. Hogy a játék ócska, ötletlen és unalmas, ■ nem zavart senkit? Csak remélhetjük, hogyha még egyszer ■ Evil Dead filmekből készítenek játékot, azt nem szűrik el ennyire.

POZITÍVUM

- A főszereplő dumája
- A zene megfelelő hangulatot kölcsönöz a játéknak

NEGATÍVUM

- Minden más

GRAFIKA ██████████ 65 %

HANG ██████████ 95 %

ÉRTÉK ██████████ 59 %



Harcosok klubja

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

és szörnyek tucatjain, s nem számíthatunk másra, csak ügyességünkre és a felszedhető fegyverekre/varázslatokra. Ez az erős „funktionalitás” végigkíséri a programot, semmi extra, amely esetleg megzavarhatná, gondolkodóba ejtené a játékost, sőt még

A azoknak, akik nemcsak PSX-en, hanem számítógépen is játszanak, ismerős lehet **Might&Magic** világa. Ez egy igen kidolgozott háttérrel rendelkező világ, amely sok szerep- és szerep-stratégiai játék helyszínét adta. Várható volt, hogy előbb-utóbb **PlayStation**-piacon is megjelenik néhány olyan program, amely itt játszódik, az öröme sajnos azonban üröm is vegyül: bár a **Warriors of M&M** már a második a sorban, de **stílus** és a kivitelezés nemigen változott az első, a **Crusaders of M&M** óta. Ugyanolyan, üsd-vágd-szedj-össze-mindent típusú, látványos, de nem igazán tartalmas próbálkozásról van szó. A hivatalos hírek szerint ez a játék egyébként már egy „negyedik generációs” motorral rendelkezik, amely lehet, hogy szebb, de **játékmenetre** ez nem igazán volt hatással.

Az intrót végignévezve, már sejtethető **feladatunk**: egymagunkban kell végigküzdenünk magunkat a pályák

nehézségi szint sem választható.

Stílusát tekintve a **Warriors of M&M** harmadik személy nézetű kategóriába sorolható.

Alleron **főszereplő**, kinek bőrébe bújva át kell verekednünk magunkat öselensége, Daria seregein, hogy végül őt magát tanítsuk jómodorra. Eme feladatunk végrehajtása nem okoz különösebb fejtörést, hiszen **esetek 99%-ában** annyi **dolgunk**, hogy megtaláljuk a helyes utat, **közben** lecsapkodjuk a szembejövő, életellenes terveket szövögető lényeket. Nagyszabású, világmegmentő tervünket persze egy szál ökölrel hogyan is vihetnénk véghez? A játékban folyamatosan szerezhajjuk meg **egyre** táposabb fegyvereket és varázslatokat, melyek mind hathatósabban segítenek az egyre nagyobb lények hatástalanításában. Főhősünk elsősorban **közelharcot** preferálja, a **mágia** alkalmazása – **kezdeti** időkben főleg – nem igazán hatásos. Ez köszönhető egyrészt a

manafogyasztás mértékének, másrészt az irányításnak. Mire sikerülne beállni a helyes irányba, hogy pusztító csapást mérjünk **célpontra**, a



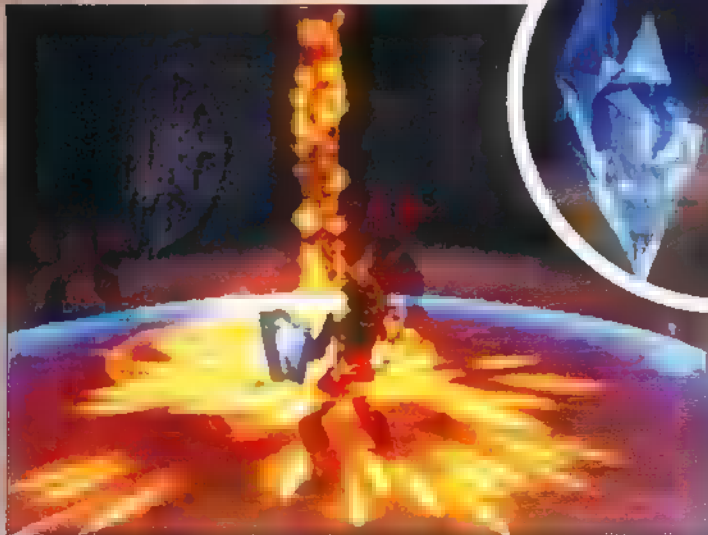
▲ Előre **ismeretlenben!** Akarom mondani **mentési ponthoz**

hullajeiölt képes odajönni, és pofán vágni **lelkes** mágiahasználót. Egyszerűbb pusztán agyonverni a lényeket – gyorsabb és gazdaságosabb megoldás. Sajnos ez **fegyverhasználat** nem valami látványos harcművészeti bemutató: ha egyszer nyomunk rá az ütőgombra, vág egyet, ha többször, a fickó levág egy hármast kombót – ennyi. Ezáltal **csaták** általában az örült gombnyomkodás jegyében telnek el.

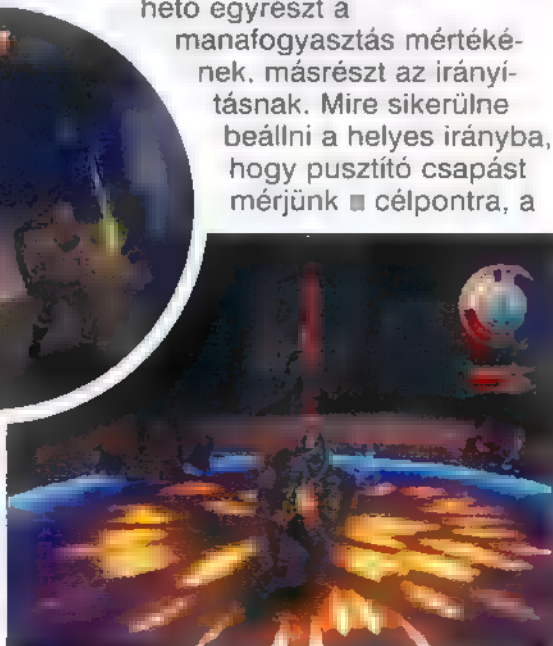
A lények eliminálása két ok miatt is szükséges. Mivel ez nem holmi buta akciójáték, hanem „szerepjáték” is egyben, először is az elpusztított egyedek után tapasztalati pontot kapunk, melyek elérve egy adott értéket, hősünk szintet lép. Ekkor nő az életeréje és a mana mennyisége is. Másodsorban: a lekasabolt delikvensek csak halálukkor dobják el a továbbjutáshoz, illetve a ládák kinyitásához szükséges kulcsokat/gömböket/gyémántokat. Ergo, ha tetszik, ha nem, mindenkit le kell verni. Sok esetben találhatunk furcsa, lapos oszlopokat, melyek, míg épek, folyamatosan újratermelik **lényeket**. Sikeres lerombolásuk után már csak **megmaradt** populáció állhat továbbjutásunk útjába.

Ha már az ellenfeleknél tartunk, hát, elsősorban inkább a mennyiségük, mint **taktikájuk** okoz fejtörést. Amint meglátjuk, rohannak felénk, és ütnek, ahol érnek. Ha valami véletlen folytán sikerülne meglepnünk őket, és sikerül is becézni valami varázslattal, megkönnyíthetjük **dolgunkat**. A pályák bizonyos részein találkozhatunk főellenféltszerű lényekkel is. Ők sokkal erősebbek és keményebb diók, mint a többi ágyútöltelék, azonban az agymunkájuk nekik is ugyanolyan csapnivaló, mint a játékban található összes teremtménynek.

Irányítás. Az ilyen típusú játékok igen



▲ Most aztán dühös vagyok!



▲ Azóta **lettem** nyugisabb!



fontos és központi szerepet betöltő része a jó kezelhetőség. Az irányítással még nem is lenne nagy gond, hiszen a „directional” irányvonalat követi – azaz, amerre nyomom a joyt, arra megy. Többé-kevésbé használhatóra sikerült, kivéve, amikor pontosan kellene ráállni egy célpontra, hogy messziről tudjuk levadászni. Valami hihetetlenül érzékenyen reagál a program, lehetetlen gyorsan, pontosan célozni. Aztán ott van a kame-rakezelés. Lassan követi a karaktert, és legtöbbször használhatatlan szögből „közvetit”. Az R2/L2 gombokkal lehet ugyan korrigálni, de miért nekem kell folyamatosan utána állítani?! Ráadásul hiányzik a szabad, saját szemszögű nézelődés lehetősége is. Ez a két hiányosság igen körülményessé teszi a játék kezelését, s fokozottan igaz ez azokra a részekre, ahol különféle platformokon kell ugrálnunk. Hősünk képes még bizonyos helyeken felmászni is, de ennek animációját inkább nem értékelném – egyszerűen borzalmas.

Pár szó még a található és felfedhető dolgokról. A fegyvereken kívül élet- és manafeltöltő italokat találhatunk, valamint a továbbjutást segítő



▲ Csak lekaszabolom a békákat, és már indulok is



▲ Valami mintha megfeküdte volna a gyomrodát...

cuccokat. A pályák bizonyos részeit ajtók, rácsok zárják le, melyek kinyitásához ■ megfelelő számú gömb/gyémánt kell. Ezeket ládákban, lényekben és titkos helyeken lelhetjük meg. A ládák kulcsokkal nyílnak, melyek lelőhelyei szintén ■ fent említett dolgok. Bonyolult, ugye...:)

Hogy pontosan mit takar ■ „negyedik generációs motor”, arra nem sikerült rájönnöm, de szerintem ez ■ „már megint nem csináltunk semmit, de legalább jól hangzik” elv kivetítése. Semmi olyan extra effektet nem láttam, ami miatt ez ■ hangzatos szlogen indokolt lett volna. A főszereplőn kívül semmi sincs rendesen kidolgozva. A lények darabosak, kevés poligonból állnak, a környezet pedig unalmas, sablonos és egyáltalán nem változatos. A varázslatok fényjelenségei kellemesek ugyan, de ettől sem esik hanyatt senki. Ha már primitív a játékmenet, miért nem lehet legalább a látvánnyal levenni a játékost a lábáról?! Sajnos nemcsak a pályatervező, hanem ■ hangokkal foglalkozó csoport sem volt kreativitása csúcán.

Az egész audio-rész elcsépelelt témákat vonultat fel.

Kevés, és ami van, az is lapos, semmi hangulatremtő hatása nincs. Szerencsére a zenével kapcsolatban nem kell sokat mondanom, lévén, hogy szinte nem is létezik. Néha-néha valami zúgás, háttérzaj előkerül, de ez minden. De legalább nincs elrontva... :)

Ez ■ játék sem lett sokkal több, mint ■ előző számban ismertetett „Gauntlet Legends”, maximum a látványbeli kidolgozottsága jobb. Menni, minden szembejövőt lecsapni, s összeszedni, amit haláltusájukkor eldobnak – ez az össz feladatunk. Szépnek ugyan szép, de ez mit sem ér, ha ■ versenytársak még adnak is valamit ■ szépség mellett. Nem tudom, ki határozza meg, milyen programokat ad ki a 3DO, de az ilyen tizenkettő egy tucat, futószalagon gyártott programokra kár lefoglalni ■ fejlesztőgárdát, akik helyette inkább valami valóban játéknak nevezhető alkotáson is dolgozhatnának. Mindemellett ■ kisebb gyerekek biztosan szeretni fogják, hiszen gyorsan sikerélményhez juthatnak, van benne mágia és szörnyek tucatjai, és még a szülőket sem kell macerálniuk a továbbjutás mikéntjét tudakolva...



▲ A ménkü csapjon a kigyójába!



▲ Párosan szép ■ élet



▲ Csápolj, haver!

ÖSSZEFOGLALÓ

Bár ■ 3DO számítógépes szekciója nagy hangsúlyt fektet a Might&Magic világában játszódó szerep- és stratégiai játékokra, addig a PSX-tulajoknak csak az üsd-vágd programok jutnak. Hogy ennek mi az oka, azt nem tudom, de véleményem szerint ilyen programokkal nem is fog nagy rajongótáborot szerezni. Nem rossz a játék, de csak a könnyed szórakozást igénylőknek, valamint a fiatalabb korosztálynak okoz örömet, hiszen lineáris vonalvezetésével nem nagy kihívást jelent. Változatos, tisztes munka, de felejthető. Egyszer végigjátszható, de semmi nyomot nem hagy ■ ember lelkében.

POZITÍVUM

- Fejlődő karakter
- Változatos fegyver- és mágiaarszenál
- Nem igazán terheli meg az agysejteket

NEGATÍVUM

- Gyorsan megunható, semmi szellemi kihívás nincs benne
- Kissé fantáziátlan és sivár ■ környezet
- A nehézséget az ellenfelek száma, és nem a játékmenet jelenti

GRAFIKA ██████████ 71 %

HANG ██████████ 75 %

ÉRTÉK ██████████ 79 %

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



THE GRINCH

Grincskereső kisködmön



▲ Jobb vagyok, mint Spiderman!

A Konami az Universal Studioszal karöltve úgy döntött, a Grincs is bevonul a PSX "történelmébe" a Múmia mellé. Nyilvánvaló, hogy a világszerte sikert aratott filmből elkészítették a játékot különböző platformokra. Díjazom, hogy mostanság dúló trenddel ellentétben az Universal nem a filmből ollózta össze a videókat, bár talán jobb lett volna. A bevezető képsorok kiábrándítóak, a játék maga viszont már nem annyira, sőt! Egy távoli helyen, egy olyan földön, ahol a csodákat az emberek nem fogadják hitetlenkedve, boldogan várják a karácsonyt. Nem messze tőlük, a hófedte havasok tetején, föhösünk, Grincs azon töri a fejét, hogy lophaná el tőlük és tehetné tönkre a Who-k várva várt év végi ünnepét. A program egy egyszerű 3D-s mászkálós játék, ahol a látottakkal azonos módon mindent el kell követnünk,

hogyan emlékeztessük tegyük WhoVille lakóinak ez évi karácsonyát. Szavunk nem lehet, hiszen Grincs mellett "vér-

BARÁTOK KÖZT

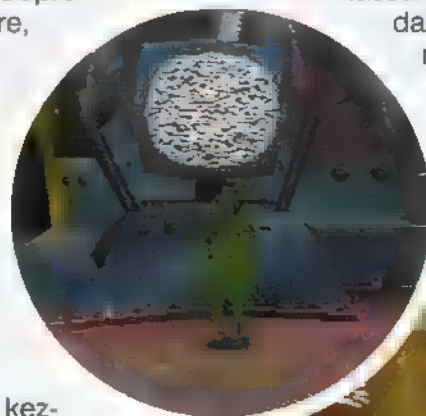
PlayTime! teszt

Croc 2.	-	-
Spyro: Year of the Dragon	00/01	81%
Grincs		

ebének", Maxnak bőrébe is belebújhatunk a hecc kedvéért. Sajnos Grincs kidolgozása nem sikerült a legtökéletesebbre, mozgását pedig leginkább egy levelibéka és az emberszabású majom modellezése alapján alkothatták meg. Mozgáskultúrája is igen szegényesre sikerült, de mit várhatnánk attól, aki így néz ki?! A grafika talán átlagosnak mondható, kicsit több odafigyeléssel nagyobb dolgokat hozhattak volna ki a játékból. Az mindenesetre tény, hogy nem használták ki a PlayStation által nyújtott lehetőségeket. Az irányítással meggyűlhet bajunk, és a kamerakezelést sem sikerült tökélyre fejleszteni. Néha másodperceket kell várunk, hogy a nézet hozzánk igazodjon, ha egyáltalán nem magunknak kell e nemes feladatot elvégeznünk. A történet következő helyszíneken játszódik: WhoVille, WhoForest, WhoDump és WhoLake. Mint már említettem, a küldetéseket vagy Grincsel, vagy Maxxal hajthatjuk végre. Maxként elláthatjuk a "kifutófiú" teendőket, valamint felderítőként is bevethetjük magunkat. Bepréselődhetünk olyan helyekre, melyek túl szűkek Grincs számára, megszerezhetünk kulcsokat, gyűjthetünk dobozokat és tojásokat. Maxként a kobakunkon kívül egyéb harci eszközzel nem vagyunk felszerelve – azzal is csak dobozokat rombolhatjuk szét. Grincsként viszont már dúskálunk a jóban: a kezdeti rossz lehetőségünkön – ugye-ugye mire jó, ha az ember nem használja a fogkeféjét – amivel lehervaszthatjuk az emberek ajkáról a mosolyt, fenyőfákat tehetünk tönkre, és hátsó felünkön kívül (dobozok szétlapítására kitűnően alkalmas) a későbbiekben 6 csoda-fegyvert vehetünk be, de csak miután megszereztünk tervrajzukat, és laborunkban legyártottuk őket. Jó hír: nagyon ötletes kis eszközök, rossz hír: a rajzok némelyike lehetetlen helyen van elrejtve, néhányukra csak a vak szeren-

cse segít rábukkanni, és az összekombináláshoz is kell némi fantázia. Hogy értsük egymást: nem elég összeszedni a terveket, és kiadni a legyártás parancsot, a kettő között ki kell okoskodnunk, hogy nézhet ki a "dolog" és a rajzokat hogy illesszük egymáshoz. Ezek az eszközök a következők: tojásgépfegyver, enyvpuska, kétcsővű látcső, polipkarok, Grincs-kopter, tengeralattjáró, és tojásmeghajtásos rakéta – melynek használatával a magasabban elhelyezkedő párkányokat érhetjük el.

A játék maga négy pályával első ránézésre nem tűnik hosszúnak, néhány óra elteltével viszont még mindig csak arról bizonyosodhatunk meg, hogy messze az a 100 százalék. Pláne, ha hozzáteszem, hogy még 4 bónusz pálya is megnyílik előttünk, de erről majd később. A négy pályán több tucat küldetéssel kell megbirkóznunk, melyen nem mérülnek ki az ajándékok palacsintává lapításával, a hőemberek földbe tiprásával. Igaz, időnk nagy részét mégis "dobozolással" töltjük – összesen 3000 darab van belőle –, sikerült minden szintre fejtörő és ötletes feladatokat csempezni. Rengeteg érdekes feladat teljesítése vár ránk. Néhány küldetés



▲ Kiskarácsony, nagykarácsony... hát ennek kampó!

Playstation

Típus	Levegőtől
Készítő	Konami of America
	www.konami.com
Előadó	Universal
Megjelenés	2000. november



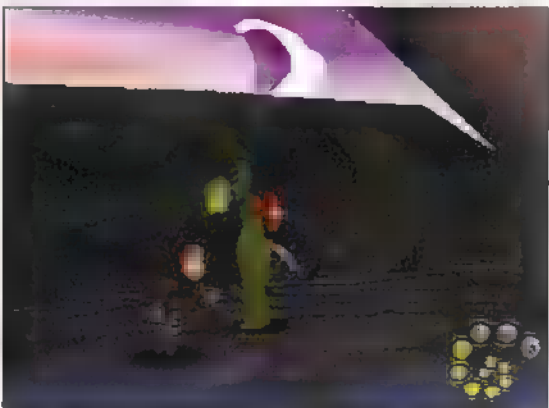
▲ Enyvpuska, mi történik használat után?
■ reklám után megtudhatjuk...

(a teljesség igénye nélkül) helyszínek szerint:

WhoVille: kiélhetjük festői hajlamainkat; a polgármester városszerte megtalálható plakátját kell átfestelnünk, és ha ez nem elég, kőmegművelői hajlamunkat is kiélhetjük, ugyanis formás primadonnát kell faragnunk egész alakos szobrából, melyet a városházán találunk. Első lépésben kapcsoljuk ki a riasztót, majd ■ szemközti szobában tált kalapáccsal átalakíthatjuk a szobrot. A legnehezebb feladat talán az óra előreállítása. Ehhez először meg kell szerezni a rakétát, besettenkedni ■ ór mellett a házba. Három szinten kell megfelelő helyzetbe fordítgatnunk a fogaskerekeket, majd egy jól irányzott fejbe vágással elintézni a toronyórt.

WhoForest: ■ karácsonyfák ellen kellemes leheletünket vethetjük be, míg a lelőtt és felkapott méhkasokat kéretik a házak kéményébe juttatni. Ha kész vagyunk mind a tizzel, a házakból távozó lakók után miénk a pálya.

WhoDump: a madaraktól megszerzett pizzaszeletekkel csillapíthatjuk éhségünket, míg a robotokat kőszállítás közben célozzuk meg nitrolövedékekkel. A piros folyosó mögött vájatok vannak a földben. Fölötte farámpák, melyeket néhány jól irányzott lövéssel a földre teríthetünk,



▲ ■ magyar fogorvosok egyesületének ajánlásával

majd e között 10 patkányt kell a polgármester házába terelgetni. Legegyszerűbb, ha átmegyünk Maxba, a patkányok ugyanis – érthetetlen módon – jönnek az ugatás után. A megfelelő pillanatban Grinccsel a konnektorokba zavarhatjuk őket.

WhoLake: a kampó megszerzése mellett, melyet némi biznissz után a kalóztól szerezhethetünk meg, leányálomnak tűnik a kenek megfúrása és igazi diákcsínynek a kiterített nadrágok kilyukasztása.

A pályákon nem minden esetben tudjuk végrehajtani első nekifutásra a feladatokat, hiszen vannak olyan követelmények, melyek teljesítésére csak később – bizonyos eszközök megszerzésével – nyílik lehetőség.

A bónusz pályák bemutatására külön nem térnek ki, aranyos, ötletes kis feladatok. Az utolsó ajtó mögött egy szán lapul, melynek beüzemeléséhez néhány alkatrészt még be kell szerezni. Miután mindez megtörtént, nincs más hátra: vessük magunkat Téalapó után, kapkodjunk össze tíz elszórt dobozát, majd rakjuk fel az i-re a pontot, s trafáljuk tele tízszer szegény öreget, ki ezután ■ hóban landol, huncutul kalimpálva lábával.

Ezután bejátszás következik, ■ völgyből énekszót hoz felénk a szél, szívünkhez kapunk – és rádöbbenünk, ennyire nem lehetünk gonoszak. Szánra pattanva szétszórjuk az elcsent ajándékokat, és mi is beállunk ■ kórusba énekelni...

Ennyit ■ befejezésekről. Ajánlom mindenkinek, aki szereti az ötletes, fejtörős játékokat.

Anita

(lara42@freemail.hu)



▲ Ejnye-ejnye, anyukád nem tanította, hogy nem dobáljuk ■ csúnya zöld bácsikat?!



▲ Max, bevetés közben



▲ Csak 18 éven felülieknek!

ÖSSZEFOGLALÓ

Ismét egy játék, melynek eladási mutatóin a film sikere sokat fog lendíteni. Nagyon szórakoztató program és bizony megmozgatja ■ agykerekeket. ■ grafikán javíthatnak volna még ezt-azt, de maga a történet és az érdekes küldetések remek kapcsolódást garantálnak.

POZITÍVUM

- rengeteg érdekes feladat sok érdekességgel
- Max ■ kutya
- sok jó ötlet van benne

NEGATÍVUM

- gyengére sikerült grafika
- néha nagyon nehéz
- idegesítő zene

GRAFIKA ██████████ 76 %

HANG ██████████ 69 %

ÉRTÉK ██████████ 82 %



A föld árnyékos oldala

PERSONA 2

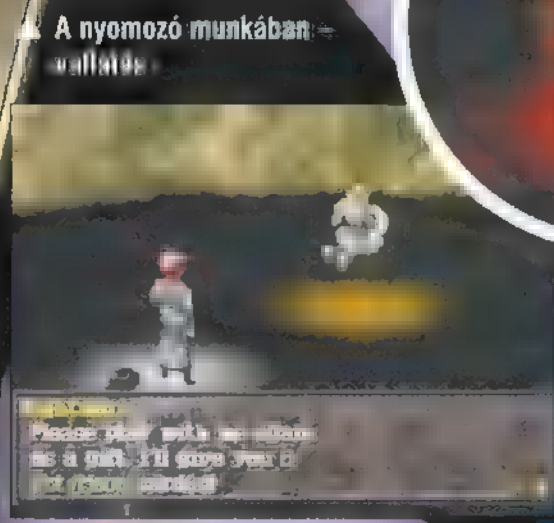
ETERNAL PUNISHMENT



Playstation	
Típus	Szerepjáték
Kiadó	Altus
Fejlesztő	Altus
Megjelenés	2000. december



A nyomozó munkában...



A nyomozó munkában...



▲ Ő az egyik ellenfelünk. Ki gondolná?!

Szerintem nemcsak én látom így, de mintha ■ japánok kicsit más szemmel néznék a világot. Ez nemcsak a hozzáállásukon és a gondolkodásmódjukon látszik, hanem az általuk készített szerepjátékokban is. A szokásosnál elvontabb, sötétebb világkép egyáltalán nem ritka eleme a szigetországban született programoknak. Egy ilyen furcsa, alternatív, hetvenes évekhez hasonló környezetben játszódik az Altus legújabb játéka, ■ Persona 2. is.

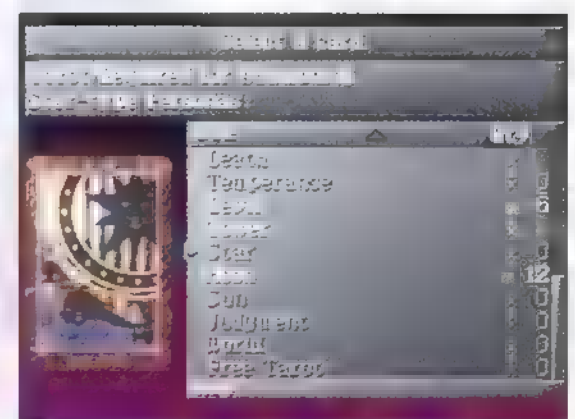
A történet főszereplője Maya Amano, egy nevesebb lap újságírója. A hölgy éppen egy sorozatgyilkos után nyomoz, s ■ a munka már az elején sem tűnik könnyűnek. A történet előrehaladtával ez az érzés aztán egyre erősödik ■ játékosban. Hihetetlen, hogy tudnak ■ japánok ilyen bonyolult, ■ elején még teljesen zavaros történetet kitalálni, megtervezni és kivitelezni, mindezt úgy, hogy végig logikus és lebilincselő marad ■ játékmenet. A történet egy városban, egy furcsa, leginkább ■ hetvenes évek stílusjegyeit magán hordozó világban játszódik, amelyben jelentős szerepet játszanak a horrorelemek és a túlvilági lények, valamint a tudatalatti én is. Hát igen, nem egy kezdők számára készült játékkal állunk szemben. Itt semmi nyoma nincs az idealizált, "minden rendben" világképnek. Minden megtalálható és megtapasztalható, ami a mai életben is szerepel, és a jelenkor embere elképzelni

sem tudná az életét nélkülük (na jó, talán még több is). Ezek után az, hogy a démonok, és egyéb – gonosz és segítőkész – lények is megjelennek és aktív szereplői a történetnek, szinte semmi meglepetést nem okoz.

A történet vonalvezetése sem lineáris. Nagyon sok helyen kell választanunk, illetve válaszolnunk különféle kérdésekre. Ezek között a legtöbbször csak árnyalati különbség van, és nem is látható azonnal ■ hatás, de mindennek jelentősége van a későbbiekben.

Az információk megszerzése sem követi ■ tradíciókat. Ezek begyűjtése függ a kérdésekre adott válaszainktól, valamint az úgynevezett "pletykától" is. Nem mindegy, hogy kinél, mire és hogyan kérdezzük rá. Persze ■ fontosabb információk már pénzbe is kerülnek, ■ ez is jelentősen befolyásolja, hogyan és kitől jutunk hozzá.

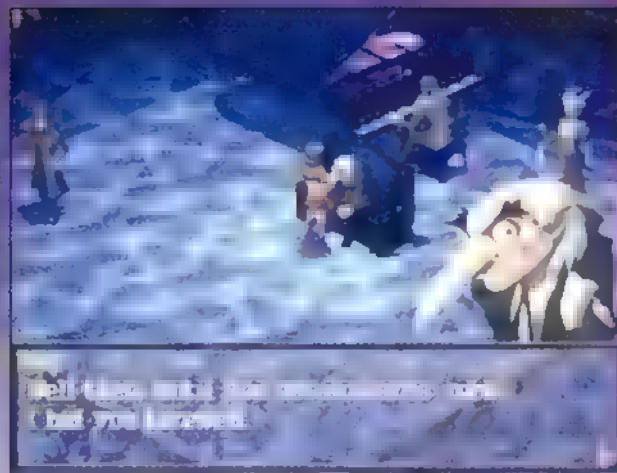
Igen furcsa a harcrendszer és a "mágia" kidolgozása is. Elég sok RPG-t ismerek és játszottam végig, de ez még nekem is szokatlan és kissé nehezebben emészthető volt. A középpontban a tudatalatti áll, amely kapcsolatban áll a Personával. A Persona az egyénben rejtő "másik én", amely megidézhető, és ekkor fantasztikus, természetfeletti hatalommal ruházza fel az egyént. Természetesen a csaták alatt mind a karakterek, mind a Personák fejlődnek, erősödnek, újabb varázslatokkal és lehetőségekkel gazdagodnak. Az erősebb mágia alkalmazásához azonban már különféle segédeszközök, a különféle kártyák is szükségesek. Ezek megszerzése sem egyszerű feladat: ■ csatákat ugyanis kétféleképpen lehet lefolytatni. Az első, hogy minél hatékonyabb mágiát alkalmazva leverjük az ellent, ez pénzt és tapasztalati pontot hoz a konyhára. A második, hogy megdumáljuk az utunkba verődött lényeket, akik – amennyiben tettünk nekik a beszélgetés – különféle kártyalapokkal jutalmaznak meg minket. Persze, minél erősebb egy lap, annál nagyobb hatalmú a lény is, ergo, nehezebb



■ Fejlődésünk alapelemei, a kártyák



▲ Egy rövid önéletrajz



▲ Ő Igor, a Persona-rajongók vezére

pozitív eredménnyel lefolytatni a csevegést. Minden karakter más-más stílusban próbál meg közös nevezőre jutni az erre hajlandó népséggel.

A kártyákat persze más helyen is beszerezhetjük (pl. Velvet Room), de valamilyen alapanyag ide is mindenképpen szükséges. Ha sikerül összegyűjteni ■ megfelelő típusú és számú kártyát, segítségével újabb Personák idézhetőek meg.

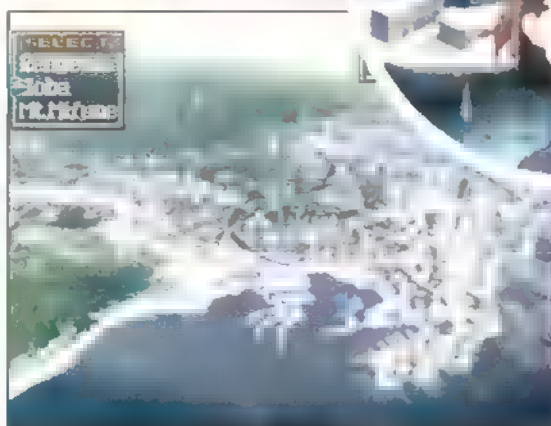
Persze nem minden Persona egyforma, nekik is meg vannak az előnyeik/hátrányaik. Mindegyiknek van egy elemi tényezője is (tűz, víz stb.). Nem mindegyiket lehet tehát minden lény ellen alkalmazni. Az, hogy ki ellen mi hatásos, az Analyze parancs segítségével könnyen kideríthető. Minden lény, akiknek már volt szerencsétlenségük csapatunkkal találkozni, bekerül a listába, ahol megtekinthetőek ■ főbb tulajdonságaik, jellemzőik.

Maga a harc alapjaiban körökre osztott, de – amennyiben úgy ítéljük meg – kiadhatunk olyan utasítást is, mely hatására a karakterek folyamatosan ismétlik ugyanazt a cselekvést (támadás, gyógyítás stb.). Ezt ■ hurkot természetesen bármikor megszakíthatjuk, és adhatunk más parancsot. Az előtérbe a Personák és a kártyák kerülnek, de természetesen ugyanúgy megtalálhatók különféle fegyverek, páncélok, tárgyak, ahogy ez el is várható egy ilyen programtól. Az ellenfelekkel való találkozás véletlenszerű – kivéve a főellenfeleket – hasonlóan a Final Fantasy sorozathoz. Ez szerencsére lehetővé teszi a karakterek tápolását, bár a fejlődést nem csak a lecsapott szörnyek száma határozza meg.

Ha a játék nő lenne, aligha indulhatna siker reményében egy szépségversenyen. Az előző rész grafikai motorját használták fel, és ez meg is látszik rajta. Csúnyának ugyan nem nevezhető, de elmarad a mai kor elvárásaitól és színvonalától. Ennek ellenére kidolgozott, minden szereplő, lény egyedi és könnyen felismerhető. A helyszíneket is egy egyéni stílus, hangulat jellemzi, és kellően prezentálja a készítő által elképzelt sötét, bizonytalan, szinte már cyberpunk-szerű világképet. Ebben a stílusban nagyon sok manga/anime film is készült, köztük sok híres alkotással. A szigetországban tehát kedvelt ez a látvány, de az európai embernek kissé szokatlan. A fülünk sincs elkényeztetve, nem fektettek



▲ Mit parancsol? Enni-, inni- vagy lőnivalót?



▲ A város, ahol élünk

nagy hangsúlyt a zene és a hangok kivitelezésére. Effektekkel elsősorban a csatak alatt találkozunk, de nem kell keresgelnünk az állunkat miattuk. A háttérzene már kissé kidolgozottabb, sokféle stílus jegyeit viseli magán, és a hangulatteremtésben nagy szerepe van.

Mivel a játék nem egy kitalált, fantasztikus világban, hanem a miénkhez hasonló környezetben játszódik, sokkal könnyebb beleképzelni magunkat a szereplők bőrébe. A kezdeti nehézségek után az ember belejön a kezelésbe is, ■ fokozatosan kibontakozó rejtély pedig nem enged el. Mintha egy izgalmas krimi néznénk, de ennek cselekményét mi irányítjuk. Itt is igaz az ■ mondás, hogy nem a kulcsin, hanem ■ belbecs számít, hiszen a látvány hagy még kívánnivalót maga után. A sztori viszont fenomenális, s bár kezdőknek nem biztos, hogy ajánlott, de a magukra valamit is adó RPG-rajongók számára szinte kihagyhatatlan.

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu

BARÁTOK #127

teszt

Final Fantasy IX.	01/01	94%
Persona 2. – Eternal Punishment		
Valkyrie Profile	00/01	87%

ÖSSZEFOGLALÓ

Ez ■ játék tipikus képviselője a felső kategóriás japán szerepjátékoknak: kicsit gyenge grafika, ötvözve egy kidolgozott, kellően bonyolult harcrendszerrel és egy izgalmas, könyvként is helytálló történettel. Ezzel sem lehet csak úgy "játszogatni", ehhez le kell ülni, kizárni ■ külvilágot, és elmerülni benne, különben elveszti a varázsát. Az elején még szokni kell ■ stílusát, de ha belejöttél, megfog, és nem ereszt.

POZITÍVUM

- Lebilincselő, magával ragadó történet
- Rajzfilmszerű animációk
- Egyedi harc- és mágia-rendszer

NEGATÍVUM

- Kissé divatjamúlt grafika
- Az elején elég érthetetlen ■ harcrendszer
- A beszélgetések alatt sok a szünet, ezért néha kis-kisre vontatott ■ játék

GRAFIKA ██████████ 78%

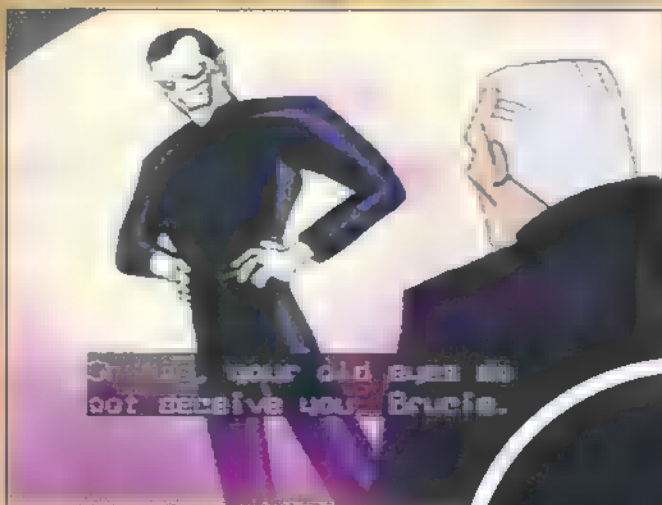
HANG ██████████ 79%

ÉRTÉK ██████████ 89%



Denevérguanó

BATMAN OF THE FUTURE RETURN OF THE JOKER



▲ Öregfiúk találkozója

Batman Gotham City titokzatos jövője, város békéjének őrzője. Az egyik legelső az amerikai képregényszuperhősök vége-láthatatlan sorából. A megjelenése óta – 30-as évek – szinte töretlen népszerűségnek örvendő karakter jó pár mozifilm, tévésorozat, számítógépes/konzolos játékadaptációt megért, és ezek igen nagy része kasszasiker is lett, ami a Batman nevet igen vonzóvá tette a licenccel vásárlói között. E mostani Batman-játék a Kemco cég fejlesztőit dicséri (?!?!), és már nem az eredeti főszereplő – a nyugdíjkorhatáron ekkor már jócskán túl lévő Bruce Wayne – irányítását kapjuk feladatul, hanem utódját, a denevérbárlangra véletlenül rátaláló, és az idős szuperhős szerepét átvevő Terry McGinnist, ő az új hős, jövő Batmane.

A nem túl fantáziadús vagy inkább kifejezetten igénytelen bevezető képek után megpillanthatjuk magát a játékot. A látvány komolyan elültette bennem kétke-dést, hogy egyáltalán egy PlayStation



▲ tegnap buli kissé meredek volt

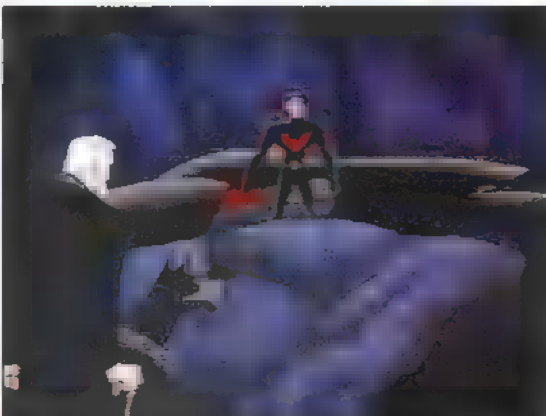
előtt ülök-e, mert ilyen lepusztult grafikájú vackot már rég nem láttam, s maga a játék sem kápráztatott el. Miről is beszélek? Csupán arról, hogy a régi, 8 és 16 bites gépeken tobzódó Double Dragon jellegű, horizontálisan scrollozó verekedős játékok kései követőjével találtam szembe magam.

(Igaz, anno ezek a játékok számítottak ■ menőnek, de manapság már kissé (?) eljárt felettük az idő.) Na jó, kicsit fel van javítva a dolog, félig-meddig 3D-sítve van a dolog (pont annyira, hogy ■ kezelhetőség rovására menjen), de akkor is, ilyet azért nem kéne... Első ránézésre úgy tűnhet, hogy Batmanünk pusztán az ökleire és fejlett rúgó-technikájára számíthat a Joker által Gotham Cityre szabadított mutánsok hordái ellen, ám ez nem teljesen igaz: rendelkezésére áll négyféle denevérember-ruha és néhány egyéb, súlyos testi sértés elkövetésére alkalmas eszköz is.

Ezekkel a "fegyverekkel" csupán csak az ■ gond, hogy gyengébbek, mint egy normál rúgás, így sok értelmük nincs. Talán csak a nunchaku az, amely kissé mesz-



▲ A kergemarha és a megvadult porszivó



▲ Batmanek egymás közt, plusz egy kutya

BARÁTOK KÖZT

PlayStation teszt

Strider 2.	-	-
Fighting Force 2.	-	-
Batman of the future	-	-

szebb ér el, mint denevéremberünk lába. Kombinálni se nagyon lehet ■ dolgokkal. Van ugye egy olyan gomb, hogy ugrás, meg egy másik, ami rúgás/ütés. Normális játékban ennek következménye, hogy lehet ugrás közben rugdosni/ütni. Ám ez nem egy ilyen játék, itt vagy ugrunk, vagy harcolunk, a kettő együtt nem megy. Ez azt eredményezi, hogy elég sűrűn belemászunk egy-egy maflásba, amit ha keményebb ellenfelektől kapunk, akár végzetes ■ lehet hősünk egészségére. A kombókkal sem könnyítették meg a játékosok dolgát, ugyanis nem fárasztották magukat vele a fejlesztők, így a harcok abból állnak, hogy addig rúgjuk/ütjük az ellent, míg az ki nem dől. Így a játék egy borzasztó unalmas, gombpusztító időpa-

RUHÁK



Standard: Ez ■ ruha az átlagos jellemzőkkel. Alkalmazásakor használhatjuk a botot, a bombát és a nunchakut, illetve a normál ütést, rúgást és ugrást.



Nimble: Nagyobb gyorsaság a többi tulajdonság rovására. Használatkor hatalmasak tudunk ugrani, kihajtható szárnyaink segítségével szelni, cigánykerekezni, és durva rúgást elhelyezni az ellene testfelületén.



Offensive: Nagyobb „átütőerő” a jellemzője ennek a ruhának. Erősebbek vele az ütéseink, rúgásaink és használhatunk köríves fejrúgást. (Vannak olyan ládák, amik csak ezt használva tudunk nyitni.)



Defensive: A védekezésre van kihegyezve ez a ruha. Mindkét karra pajzs kerül, védekezéskor egyáltalán nem sérülünk.

Playstation

Típus	Akción
Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	Kemco
Elérhető	2000. november 14.
www.ubisoft.com	



▲ Ettől a Batmantól rögtön hanyatt dobom magam

zarlássá aljasul. Igaz, hogy a különböző Batman-ruhák miatt többféle módon is játszhatunk, de ha ■ választható alternatívák mind vacakok, akkor semmit sem ér ■ választás lehetősége. Ha a defenzív ruhát választjuk, jól védekezünk és rugdósodunk, akkor nem nagyon tudnak megsebezni, de a játékmenet úgy lelassul, hogy az egész pusztítóan unalmas lesz. Ha bármelyik másik ruhát választjuk, akkor gyorsabban haladhatunk, de mivel a sok bekapott ütést messze nem kompenzálják ■ található gyógyítások, így elég hamar elvérzünk. Az ellenfelek is

FEJVEREK



Dark Knight Discus: Távol-sági fegyver, eldobás után, akit eltalálunk vele, az kap egy kis robbanást ■ arcába. Erősebb ellenfelek – akikhez nem jó közel menni – ellen jó használni.



Dark Knight Staff: A körülöttünk tébláboló ellenfelekre lehet ráverni egyet vele, miután 360°-ot fordul vele hősünk az összes körülöttünk lévő csúnyaságra hat egyszerre.



Magnetic nunchaku: Nem túl nagy sebességű ütést lehet vele produkálni, viszont messzebbre ér még a rúgásnál is.

„igen változatosak”. Vagy mutáns bohócokkal, vagy robotokkal találkozhatunk. Esetleg vegyesen. Ahogy haladunk előre a játékban, egyre erősebbek, illetve egyre randábbak lesznek – már ha ez utóbbi lehetséges. A normál játék (Story Mode) mellett lehetőség van egy úgynevezett Time Attack játékra is, ahol az ■ lényeg, hogy a kiválasztott 3 ellenfelet minél rövidebb idő alatt csapjuk le. Brilláns, nem?

Ha már ilyen gagyi a játék, akkor legalább kinézhetne valahogy, de nem, a játék grafikája messze alulmúlja minden általam látott, mostanság megjelent Playstationös játékét. Az átvezető képek/képsorok megalkotásánál is roppantul ügyeltek a fejlesztők arra, hogy tartás ■ színvonalat, úgyhogy azok sem valami nagy számok. Márpedig átvezető képekkel elég sűrűn fogunk találkozni, ugyanis a játék akár két szoba között is hajlamos lelkesen töltögetni, gondolom elkészült X darab kép, és azt mind fel akarták használni, hisz „olyan szépek”. A zenéről viszont pozitívan kell, hogy megemlékezzek. Ha olyan rossz lett volna, mint a játék, vagy a játék grafikája, akkor biztos kínzó fejfájásokat okozott volna, s miután ezt nem tette – csupán totál ötletelen, unalmas rágógumizene, semmi emlékezetes nem volt benne – mindenképp „pozitívuma” a játéknak.

Elgondolkodtató, hogy egy olyan cég, mint az UbiSoft, ki mer adni egy ilyen minőségű játékot. Arra számítottak, hogy a Batman márkánévvel akármit el lehet adni, főleg karácsony előtt. No ■ ■ Batman franchise tulajdonosa, a DC Comics sem figyelt oda, hogy mit tettek a jól csengő márkánévvel?! Mindenesetre aki nem fanatikus Batman-fan, vagy nem ■ beat'em up játékok kritikátlan rajongója, annak azt ajánlom, hogy keressen ennél a játéknál jobbat a kínálatból – nem lesz nehéz dolga.



▲ Málénkij robot



▲ Megrázó élmény...



▲ Csiribi-csiribá

ÖSSZEFOGLALÓ

■ Kemco fejlesztőinek sikerült összehozniuk, és a jól csengő Batman márkánév alatt piacra dobniuk egy igencsak kutyaütő játékot. ■ Batman of the Future: Return of the Joker randa, unalmas, és a vele való játékhoz képest még egy vakbélműtét is vonzó perspektíva. Azt hiszem, ennél többet már szalonképes szavak használata mellett nem tudok leírni erről a játékról.

POZITÍVUM

• Ööö, az nem volt

NEGATÍVUM

• Az egész, úgy ahogy van

GRAFKA 35 %

HANG 50 %

ÉRTÉK 40



Tűz van, babám!

BREATH OF FIRE IV

Típus	RPG
Kiadó	Capcom
Web	www.capcom.com
Megjelenés	2000. december 4.

Több mint hét évvel ezelőtt, 1993-ban jelent meg a Breath of Fire-sorozat első része Super Nintendóra, ■ Squaresoft kiadásában. A játék – bár nem nagyon vehette fel a versenyt ■ Final Fantasykkel – viszonylag nagy sikert ért el Japánban, ezért a fejlesztők úgy döntöttek, megéri lefordítani angolra és kiadni az Egyesült Államokban is, ahol szintén szép eladási eredményeket mondhat magáénak. Ezek után nem véletlen, hogy szép lassan elkészült ■ második (még mindig SNES-re), majd a harmadik (már PSX-re) epizódja is a sorozatnak, most pedig itt van a negyedik rész, amely szinte minden tekintetben hű marad a korábbi darabokhoz, szerencsére azért a fejlesztők tudtak néhány újítással szolgálni.

Akik ismerik ■ Breath of Fire-sorozat tagjait, azok tudják, hogy ezek a japán stílusú szerepjátékok sohasem az igazán kidolgozott, több szálon futó, komplex háttértörténetükről voltak híresek, nincs ez másképpen a negyedik epizódnál sem. Nina és Cray éppen sivatagban haladnak, amikor egy homokféreg-szerű sárkány támadja meg járművet. Mivel a sárkány támadásának következtében ■ hajójuk üzemképtelenné válik, úgy döntenek, hogy amíg Nina elsétál ■ közeli városba és beszerzi a szükséges alkatrészeket ■ javításhoz, addig Cray marad és őrzi a járművet (legalábbis azt, ami megmaradt belőle). Útja közben Nina egy ismeretlen (és anyaszült meztelen) fiatalemberrel, Ryuval találkozik, aki nem emlékszik semmire, csak arra, hogy nem is olyan régen egy különös sárkánnyal találkozott (hmmm... még egy sárkány). Az RPG-k jó szokásához híven természetesen csatlakoznak egymáshoz (előbb Ryu persze magára ölt némi ruházatot) és kezdetét veszi a kaland, amely folyamán hőseinknek az egész világot keresztül-kasul be kell járniuk, szörnyetegek ezreit lemészárolniuk, hogy útjuk végén legyőzzék ■ főgonoszt, akinek személye ekkor még ismeretlen számukra.

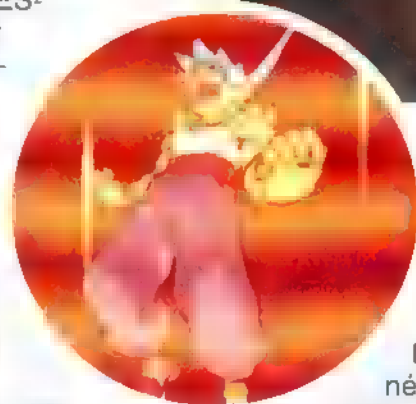
A tapasztalt Breath of Fire-rajongók hamar rájöhetnek, hogy az újítások között legfontosabb helyen áll a grafika megreformálása. A játék oldalsó-felső nézetű izometrikus megjelentítést használ, a kameranézetet pedig (majdnem) szabadon forgathatjuk hőseink körül. A „majdnem”



▲ Összemelegedünk

kitétel teljesen jogos, hiszen csak 90 fokként tudjuk forgatni ■ kamerát, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy az eseményeket négy különböző oldalról vehetjük szemügyre. Néhány helyszínen azonban még ezt is korlátozták a fejlesztők, mert van olyan hely, ahol nem nézhetjük minden oldalról karaktereinket. Ez a kissé idétlen és nehézkes kamerakezelés a játék leggyengébb része, hiszen ■ alacsony látószög miatt a zsúfoltabb helyszíneken (pl. a városokban) állandóan a nézetet kell állítgatnunk, hogy lássunk is valamit az eseményekből. Ha ehhez még hozzávesszük az irányítási nehézségeket (a helyszíneket 45 fokban elforgatva jeleníti meg ■ program, így nem mindig egyértelmű, hogy merre is indulnak el Ryuék, ha megnyomjuk a megfelelő gombot), akkor néha bizony nincs könnyű dolgunk. (Egyszer például egy csapdákkal teli erdőben kellett futva üldözni egy menekülő szörnyet, közben persze állandóan állítgatni ■ kamerát, hogy lássuk a történéseket. A sokadik elrontott kísérlet után már melegebb éghajlatra kívántam a fejlesztőket.)

A szerepjátékrendszer is sokat változott az előző részhez képest. Talán a legfontosabb újítás az, hogy a Chrono Crosshoz hasonlóan lehetőségünk van ■ varázslatokkal „kombóznival”. Ez azt jelenti, hogy ha két (vagy több) karakterünkkel egyszerre varázsolunk egy körben és az adott varázslatok „kompatibilisek” egymással, akkor egy új varázslat jön létre, amelynek természetesen nagyobb a sebése, mint az „alapanyagoknak” külön-külön lenne. (Igy lesz a Burn plusz ■ Wind varázslatból Tűzvihar.)



▲ Horgász a pácban



▲ Ezt a papagájt még megütjük!

BARÁTOK KÖZT

Final Fantasy IX.	01/01	95%
Breath of Fire IV.		86%
Torneko: The Last Hope	01/01	71%

A program klasszikus, körökre osztott harcrendszert használ, amely azt jelenti, hogy mindenki az adott kör elején megmondja, hogy mit is akar csinálni. Ezután a karakterek és a szörnyék szépen egymás után végrehajtják a kapott utasításokat (az agility képességtől függ, hogy milyen gyors), majd kezdődik minden előlről, amíg valamelyik oldal ki nem pusztul. Csatában egyébként az ilyen játékokban szokásos lehetőségeink vannak, támadhatunk, tárgyakat, illetve speciális képességeket használhatunk vagy védekezhetünk (ez fontos, lásd lejjebb). A gyávábbak akár el is menekülhetnek a harcból, sőt kiadhatjuk a „Roham!” parancsot is, amelynek eredményeképpen az összes karakterünk elkezd gyepálni az ellent, ez akkor hasznos, ha olyan helyet látogatunk meg éppen, ahol nálunk jóval gyengébb lények vannak, így nem kell vesződnünk azzal, hogy a parancsokat mindenkinek egyénileg kiadjuk.

A csatákban egyszerre három karakter vehet részt, de a Final Fantasy-vel ellentétben csapatunk maradék tagjai sem csak passzív résztvevői az eseményeknek. Harc közben a nem aktív tagok a hátsó sorban állnak, innen nem támadhatnak (igaz, nem is üthetik őket), viszont ha mi jövünk, akkor bármikor csereberélhetjük az embereket a két sor között. Ezáltal plusz taktikai elemekkel is bővül a csata, hiszen a legyengült csapattagok helyett életerős egyedeket „cserélhetünk” be. A játékban nagyon fontosak a különböző képességek, amelyek nagy részét az ellenségektől lehet megtanulni, mégpedig úgy, hogy csata közben védekezünk és ha a szörnyeteg éppen használja valamilyen speciális képességét, akkor lehetőségünk van azt eltanulni tőle. Az ilyen módon megtanult képességek egyébként „közösek”, táborozás alatt dönthetjük el, hogy melyik csapattag használja őket. A karakterek természetesen nemcsak tanult, hanem „beépített”

Képességekkel is rendelkeznek, amelyeket néha, szintlépéskor kapnak.

A Breath of Fire IV-ben rengeteg apró minijátékot kapott helyet, amelyek között vannak egyszerűbbek is, ilyen a már említett szörnykergetés az erdőben, a kocsmá egyik főzsvendégének megetése és megittatása, vagy a városban elbújt gyerekek felkutatása is. A legnagyobb poén azonban nem más, mint a horgászat! Igen, a programban van egy külön horgász rész is, amely leginkább a Final Fantasy IX-ben látott Chocobokincsgyűjtőjéhez hasonlít. A sikeres horgászathoz – csakúgy, mint az életben – szükségünk van egy horgászbotra (többféle van, a jobbak persze drágábbak), valamilyen csalira (ebből is sokféle van, mindegyik másképpen viselkedik a vízben), horgász helyre (persze a különböző halak különböző helyeket szeretnek) és rengeteg türelemre. Ha bedobtuk a csalit és a hal ráharapott, akkor figyelniük kell arra, hogy ne hagyja elúszni a zsákmányunk, és arra, hogy ne hagyja elszakítani a zsinórt. A halak egyébként különböző hasznos dolgokra jók (pl. gyógyítás), különböző példányok legnagyobbikát pedig a program nyilvántartja, így akár házi horgászversenyeket is rendezhetünk.

A játék grafikája egyaránt használ poligonokat (hátterek) és sprite-okat (karakterek, ellenségek) is. Külsőleg a program nem egy Final Fantasy IX., de az „elmegy” kategóriába bőven belefér. Csata közben jók a varázslatok effektjei, a karakterek animációja pedig kifejezetten tetszett.

Aki már végigjátszotta az FFIIX-et, esetleg szerette a korábbi Breath of Fire-játékokat, annak itt a következő kihívás! Az apró hibák ellenére igazán élvezetes ez a program, tessék kipróbálni, itt még horgászni is lehet!

Caris
caris@vogel.hu



▲ A dahányzás káros az egészségre!



▲ A híd még sincs túl messze



▲ Amint látjuk, igaz a mondás, hogy a halak a szívéhez a hasukon keresztül vezetnek a lélek útját.



▲ Sajna, ez a faj még nem halt ki teljesen...



▲ Az RPG-kben nem hegedős, hanem kincsesláda van a háztetőn

ÖSSZEFOGLALÓ

Aki túl tudja magát tenni a kamerakezelési gondokon (amelyek néha súlyosabbak, mint egy Tomb Raidernél) és szereti az RPG-eket, az imádni fogja a Breath of Fire IV-et. A könnyedén átlátható, ám mégis komplex szerepjátékrendszer, rengeteg apró minijáték és egyszerű kezelés olyan elegyet alkot, amellyel nagyon élvezetes játszani.

POZITÍVUM

- Jól kitalált szerepjátékrendszer
- Rengeteg megtanulható képesség
- Horgászat!

NEGATÍVUM

- Aki ezt a kamerakezelést kitalálta...
- Nem lehet pauszolni mindenhol, ez néha idegesítő lehet
- A történet lehetne fordulatosabb

GRAFIKA ██████████ 80 %

HANG ██████████ 65 %

ÉRTÉK ██████████ 86 %





Playstation

Típus	Autós akció
Kiadó	Electronic Art
	www.eutechnyx.com
Fejlesztő	
Megjelenés	2000. november

A világ már sohasem elég?

007 RACING

Mikor egy ördögi gonosztevő arra készül, hogy elpusztítsa a világot, ki más segíthetne, mint Bond, James Bond... Aki 2-3 vodka-martini és Bond-lány közepette szívesen autóra vágja magát és megmenti a "szabad világot".

Sok idő eltelt azóta, hogy Ian Fleming megírta első Bond-könyvét. Azóta számtalan program jelent meg különböző platformra, és persze a legutóbbi filmsiker, A világ nem elég sem úszhatta meg anélkül, hogy ne dobjanak piacra belőle játékot, sőt az EA rókanyúzásai szakembereinek hála, egy autóversenyt is.

Be kell vallanom, első ránézésre kicsit Demolition Racernak tűnt a játék. A bevezető képsorok nagyon szépek, ügyesen összekockázták a film autós jeleneit. És azt is szeretném hozzátenni, hogy Sean Connery után talán Pierce Brosnan az első, aki valóban felnőtt a szerephez.

Mintegy 15 embert próbáló pályán kell bizonyítanunk, hogy igen is

meg tudjuk menteni a világot. Érdekes, hogy míg az első pálya eszméletlenül könnyű, mintegy bevetésként, ezt követően néha igazán elvetették a sulykot a fiúk. A küldetések elején M ismerteti velünk a végrehajtandó feladatainkat. Némelyik egyszerű checkpointos vezetés, míg mások igen nyakatekert feladatoknak tűnnek. Az biztos, hogy nem fogunk unatkozni a komputercipek gyűjtögetése és különböző katonai okosságok kikerülése közben. Néhány szint természetesen a valódi autós küzdelmekről szól.

A 007 Racing felvonultatja a film teljes autóparkját, ugyanis küldetésenként más és más autósodában kell bizonyítanunk. Sajnos azt Q-n kívül senki nem tudja megmondani, melyik autó jobb a másiknál – csak a többjátékos módban – ugyanis mindegyik azt tudja, amire az adott pályán éppen szükség van. Ezek a csodák pedig a következők: Aston Martin DB5, BMW Z3, BMW Z8, Lotus Espirit és a BMW 750-es. Q valahogy nem remekel úgy, mint a filmekben szokott, túl sok extra dologra nem bukkanhatunk kocsink használatakor.

Mint már említettem, az első pálya elég könnyű, kár is rá szót pazarolni. Onnantól viszont 180 fokos fordulatot vesznek az események. Nem elég

hogy a második pályán a helikopterből potyogó vacokot kell felkapkodnunk, de a pályán végén

frászt hozzák az emberre, hogy tulképp merre is van a pálya vége? Megnyugtatóan, igen, alá kell merülnünk a habokban.

A következő pályán igazából a két rakoncátlan targoncával kell elidőznünk egy kicsit, de egy kis ködösítés a szemük elé, és már mehet is nekik a géppisztoly.

A negyedik pályán egy agresszív kamionossal gyűlik meg bajunk, de hamar padlóra tudjuk küldeni őt, meg a nagy batárját.

Az ötödik pályán az aknák felszedése és a tankok kerülgetése után finoman parkirozzuk fel magunkat a pályán végén található kamionra.

A következő aknákat kell berobbantánunk menet közben megszerzett detonátorokkal. Vigyázzunk, mert bármily messze is jutunk a robbanáshoz, az rendszeresen levesz az energiánkból. A pályán végén a M16 segítségünkre siet és szétzúzza az utunkat álló kaput.

A hetes pályán nyomjuk tövig a gázpedált, és igyekezzünk elsőként elérni a vörös démon előtt a sziklaszirteket, mert a szűkös költségvetésből csak egy ejtőernyőre futotta.

A nyolcadik pálya ismét finszire sikerült. Első és nem meglepő lépésként vegyük fel a detonátorokat, majd helyezzük el őket az aknaszerűségek mellé. Ezután irány a futószalag, ahol egy Star Warsban látott mágnesbigyula kiment minket a helyszínről.

Jelenleg a kilencedik pályáig jutottam, ahol alaposan kijöttem a sodromból, ugyanis kb. 20 próbálkozás után jöttem rá, hogy talán mégse kéne arra a bizonyos hídra rákanyarodni, mert a lerobbant híd még az én kedvemért sem fog újra felépülni, és talán egyenesen kéne folytatnom utam. Melynek végén rábuk-



▲ Tényleg azt gondoljátok, van esélyetek?!



BARÁTOK KÖZT

PlayStation teszt

Driver 2.	00/01	84%
007 Racing		
Dukes of Hazzard II.	01/01	71%

kanunk a rakétakilövőre. Kétjátékos módban párbajozhatunk (Challenge) és barterüzletekkel bánhatunk el a másikkal (pass the bomb). Ez utóbbi küzdelemben egy jópofa dinamitsomótól kell megszabadulnunk ellenfelünk kárára. 6 pályán követhetünk el egymás ellen mindent, ami jólesik. Az EA-nek nem szokása rossz programot kiadni a keze közül, és természetesen ezúttal sem kell csalódnunk bennük. Teljesen mindegy miféle-fajta küldetést kell teljesítenünk, a 007 Racing fegyvertára felvonultatja a fegyverkereskedelem minden finomságát. Az egyszerű jancsiszegtől a föld-levegő rakétán át sok mindennel tűz alá vehetjük a nekünk ártani akaró egyéneket. A 007 Racing nagyon szépre sikerült. A játék gyorsan tölt, a textúrák többnyire szépen kidolgozottak, a tankok, a helikopterek és más ellenséges objektumok kidolgozása is majdnem tökéletesre sikerült. Mikor pedig visszanezünk mutatványunkat, a grafika még tökéletesebb lesz, szinte intrói. És természetesen a játék zenéje is a Bond-filmek hangulatát idézi.

Autóink valóságosan törnek, és ha nem vigyázunk, kevésnek bizonyul az a néhány eü.-láda, amit felszedhetünk. Meglepő, hogy míg az első pálya tök könnyű, a kezdeti henyelés után minden nehézségi fokozatot mellőzve igen fel kell kötnünk a gatyánkat.

Mint általában, ennek a játéknak is megvannak a maga hibái. A küldetések és maga a történet, amire a játék épült, talán túl hétköznapi, vihetek volna a do-

logba valami egyénit – alkothattak volna valami maradandót az utókorok.

Nehézre sikerült az irányítás, és nagy pontossággal kell lavíroznunk a pályák útvesztőin, ha nem akarjuk azon kapni magunkat, hogy kezdetjük előlről a pályát, ami igen elveszi néhány próbálkozás után az ember kedvét, ugyanis a legtöbb pálya elég hosszú. Néhány textúrahiba is belecsúszott, a fákba behajtva bepillantást nyerhetünk, hogy milyen "odaát" – ahol az igazság van. A géppuskakezűek könnyen újból kezdhetik az adott küldetést, mert miután teljesítettük a kívánalmakat, a program viszaperegeti, mi jót-rosszat tettünk, és közben feltűnő menü első pontja a küldetés újratekintése. Ha megkedveltük a 007 The World is Not Enough-t, nem kelene kihagynunk ezt sem. Végére is minden Bond-fanatikusnak kötelező darab, sőt igaz, hogy első reakciónem volt kedvező a játékról, de végül igazán megnyerte a tetszésemet.

Anita

lara42@freemail.hu



▲ Egészségünkre!



▲ Hölgyem, a kocsija előállt!



▲ R2D2, lödd ki a helikoptert!



▲ Résszel az autó, ki tudja hol áll meg



▲ ...és esetektől...
...uk be



▲ Vezetni csak pontosan, szépen...

ÖSSZEFOGLALÓ

Ismét sikerült újabb bőrt fehézni Bond parancsnok kalandjairól. Ezzel nagyjából el is lehet adni a játékot, ami viszonylag nagy szó a hasonló művekkel telített piacon. Az meg maradjon kettőnk között, hogy ehhez a hozzáálláshoz képest egész szép akciójátékot dobtak össze a Eutechnyx emberei.

POZITÍVUM NEGATÍVUM

- érdekes küldetések
- bődös hangulat
- szép grafika
- kevés az életerő
- kicsit kihozhattak volna többet belőle

GRAFIKA ██████████ 82 %

HANG ██████████ 90 %

ÉRTÉK ██████████ 81 %



1022 DALMATIANS

Még 101 kiskutya

Szörnyella De Frász kiszabadult! Az ördögi nőszemély új vállalkozásba kezdett: játékgyárat üzemeltet, de emellett persze nem mondott le régi álmáról sem, ■ mindenáron egy dalmatakölykök bőréből készült bundára vágyik. Huh, két mondatban sikerült összefoglalni Disney legújabb filmjének előzményeit. A film annyira új, hogy alig pár napja (december 15.) mutatták be Amerikában, nálunk csak 2001-ben kerül a mozikba. Abból, amit lehet róla tudni, ez nem is akkora baj; ■ nagy sikerű egész estés rajzfilm után 1996-ban elkészítették ■ mese élő szereplős változatát, és ennek a folytatásáról van szó. A történet alkotója ugyan nem esélyes irodalmi díjakra, de legalább nem illegális tudatbefolyásoló szerek hatása alatt írta a forgatókönyvet, mint az egy másik, hasonlóan új Disney-film esetében nagy valószínűséggel állítható.

A történet középpontjában ismét az áll, hogy Szörnyella elrabolta a kiskutyák igen nagy hányadát – csak ketten maradtak. Ők ketten a katasztrófa után nem engedelmesskednek szüleik szavának (miszerint maradjanak popójukon), hanem kétszemélyes kommandót alkotva mélyen ■ ellenséges vonalak mögé hatolva kiszabadítják a többieket, hogy ismét rács mögé rakják a boszorkányt. A legnagyobb meglepetés, hogy Gérard Dépardieu is játszik a filmben – gondolom kellett valaki, akinek franciás akcentusa van, ugyanis ■ new wave küllemű gonosz némbor Franciaországban rejtette el ■ kölyköket. Természetesen Szörnyella két hú kísérelője is jelen van, ők tipikusan olyan alakok, akik nemhogy elől nem álltak, amikor ■■ észl osztogatták, de még a maradékot sem kapták meg; az előző rész óta talán még hülyébbek ■ egy cseppet.

A film valószínűleg nem lesz ■ Oscar-díjak titkos esélyese, és még a kicsik körében sem fog sok babért aratni, de ■ játékkal szerencsére kicsit más a helyzet. A program nagyon hasonlít az e hónapban bemutatott többi Dis-

ney-játékra – ha rosszmájú lennék, mondhatnám azt, hogy egyszerűen átrajzolták ■ textúrákat, és kicserélték a szereplőket; hiszen mindegyikben egy 3D világban mászkálhatunk és gyűjtögethetünk hasznos dolgokat.

A játékban a két megmaradt kölyök egyikének szerepét vesszük át (Oddball vagy Domino), és indulhatunk vele testvéreink után. A kalandok a házuk kertjében kezdődnek, amit megszálltak a Szörnyella által készített játékok. Amint azt a helpként tevékenykedő mókustól megtudhatjuk, a játékok olyan rosszul vannak összetákolva, hogy még egy ugatás által keltett hanghullámok erejétől is szétesnek. Minő eredeti és logikus dolog! Persze vannak masszívabb ellenfelek is, akiket kétszer, netán háromszor is meg kell ugatni. Feladatunk minden pályán annyi, hogy szabadítsuk ki minél több testvérünket, és érjünk el a pálya végére. Ha valaki nem akarja 100%-osan teljesíteni ■ pályákat, akkor tízéves kor felett 2 óra alatt végig lehet játszani a játékot. Azt nyilván a Crystal Dynamicsnál is érezheték, hogy ez nem túl meggyőző, ezért raktak ■ játékba még egyéb gyűjtögetnivalót is. Először is: minden pályán van 100 csont. Ezek közül 60-70 általában minden gond nélkül felszedhető, míg a maradék megszerzésének érdekében viszont már elég kacifántos helyekre is el kell jutnunk, esetleg (nem nevetni!) logikai feladatokat kell megoldanunk. Természetesen ezek megoldása nem jelent nagy nehézséget, de tartsuk észben, hogy a célközönséget sem ■ Tomb Raidereken és Resident Eviliken megéledt viharvert kalandorok jelentik, hanem azok kisebb rokonai.

A pályákon nagy faladákban szűkülnek szerencsétlen ebtársaink. Ha ilyet veszünk észre, egyszerűen rongyoljunk ne-

Típus	Műveletrendszer
Kiadó	Eidos
	www.disneyinteractive.com
Fejlesztő	Crystal Dynamics
Megjelenés	2000. november 14. (USA) www. december 12. (EU)



▲ Dolgozni csak csontosan, szépen



▲ Domino vs Mókus. Round One. Fight!



BARÁTOK KOZT

PLAYTEST teszt

Croc 2	-	-
102 Dalmatians	73%	
The Emperor's New Groove	01/02	68%

ki ■ doboznak, és máris eggyel kevesebb bundaalapanyaga van Szörnyellának. A ládák eléréséhez nemritkán valamilyen kunsztot kell végrehajtani. A játékoltban például vízgyűléssel kell löni szappanbuborékokat, és ha eleget találtunk el, akkor érkezik meg a láda; vagy ugyanezen ■ pályán igénybe vehetünk egy vonatot, amivel rejtett helyekre juthatunk el. Szerencsére igen felhasználóbarát ■ program, mindig kijelzi, hogy egy adott dolgot milyen gombbal tudunk működtetni. Ha sikeresen teljesítünk, akkor a program matricákkal jutalmaz minket – egy pályán hat ilyen matricát lehet összeszedni. Amellett, hogy minden csontot felveszünk, vagy minden testvérünket kiszabadítjuk, más dolgokért is kaphatunk matricát (sikeresek vagyunk egy logikai feladatban, eljutunk egy nagyon titkos helyre, megölünk minden ellenfelet a pályán stb.), s amennyiben sikerül mindet összeszedni, jutalmat kapunk: egy rejtett videót nézhetünk meg!

A játék grafikájáról semmi különöset nem lehet mondani, arra tulajdonképpen jó, amire készült, de semmi több. Sokakat zavarhatnak a textúra- és poligonhibák, de akiknek készült, valószínűleg észre sem veszik ezeket a bakikat. A legnagyobb hiba az, hogy ■ kamerát csak vízszintesen tudjuk mozgatni, ■ viszont azt jelenti, hogy sokszor vakon kell ugrani – nem látunk ugyanis magunk alá. Még szerencse, hogy a kutyákat egyáltalán nem viseli meg a zuhanás, csak az az idegesítő, hogy egy balul sikerült tornamutatvány után esetleg újra végig kell kutyagolni a pályán. A hangokkal már nem ilyen jó ■ helyzet: a beszélgetések még csak-csak elmennek (ezekkel az ■ baj, hogy nem lehet őket feliratozni, és egy

francia akcentusú bulldog beszédét nem biztos, hogy mindenki megérti), de mindenkinek ajánlom, hogy a zenét reflexből kapcsolja ki (a menüben okosan nem az szól, amit majd ■ játékban hallunk), mert hasonló rosszat nem sűrűn lehet hallani!

Eddig ugyan nem sok dicséret hangzott el, mégis azt kell mondanom, hogy az ■ havi Disney-termésben ■ legjobb játék. Ez persze legfőképpen ■ többet minősíti, viszont el kell ismerni, ha mindenképpen valamelyikkel kell játszani, én habozás nélkül a 102 kiskutyára szavaznék. A játék hangulatát ugyanis megpróbálták feldobni mindenféle vicces(nek szánt) közjátékkal. Az első pályán például a minket kergető embert oda lehet csalni a méhkaptár alá, és ■ persze véletlenül szétüti azt, mi meg kacaghatunk (?) ■ menekülön. Az ilyen jelenetek mellett (tényleg sok van belőlük) találkozhatunk minijátékokkal is, melyek némelyikét akár hatan is játszhatjuk. Ilyen például a minigolf, ahol egy irányítót körbe-körbe adogatva többen is szórakozhatunk. Ez nagyon feldobja ■ játékot – sőt még ha nincs is más ■ közelben, akkor is el lehet tölteni vele pár percet.

Mindent összevetve tűrhető programról van szó, ami ■ kisebbeket nyilván hosszú időre le tudja kötni, az idősebbek viszont nem sok hasznát veszik. (Hacsak ■ minijátékok nem nyerik el a tetszésüket.) Ha mindenképpen, és kizárólag Disney-játéokra vágysz, akkor viszont tisztán látszik: a 102 Dalmatians a győztes!

Grath

grath@mail.datanet.hu



ÖSSZEFOGLALÓ

Ha van ■ közelünkben fiatal gyermek, akinek valami ajándékot kéne venni, bátran ruházzunk be erre a programra, ■ biztos sikerre számíthatunk. Ha azonban ez nem ■ fenn, akkor felejtjük el a dolgot. A legfőbb baj, hogy nincs ■ játékban olyan plusz, ami miatt az idősebbeket is lekötne. A Crash Bashben ott van például egymás szivatásának a lehetősége, a Mario Tennis fantasztikus minden korosztálynak, ■ sajnos hasonlóakat ■ 102 Dalmatiansról nem lehet elmondani...

POZITÍVUM

- Rengeteg átkötőjelenet
- Minijátékok

NEGATÍVUM

- Nagyon könnyű végigvinni
- Iszonyatos zene

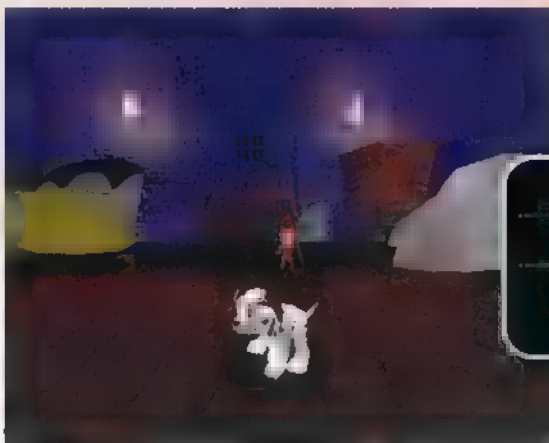
GRAFIKA 69 %

HANG 40 %

ÉRTÉK 73%



▲ ■■ más összevizezi a szőnyeget, azért nekünk még nem kell!



▲ Oda ne csinálj ■ parkettára!



THE EMPEROR'S NEW GROOVE

Csak lámáknak!



Playstation

Típus	Akció-platform
Kiadó	Disney
www.argonaut.com/games/htm	
Fejlesztő	Argonaut Games PLC
Elérhető	december (11.11.)

Sokáig úgy tűnt, hogy már megjártuk a játékegyesítő agyának sötét bugyrait, és szembesültünk már minden állatsággal, amit csak ki lehet találni. Azt hittük már, semmi sem jöhet a malacon szörfölő gilisza (Earthworm Jim) után, amin meglepődhetnénk. De most vége nyugalmunknak! A Disney ötletgazdái – valószínűleg több adag szintetikus „teljesítményfokozó” felhasználásával – új támadást indítottak ellenünk, ráadásul elég erőteljeset. Hölgyeim és uraim, bemutatom Kuzcót, a lámává változtatott királyt!

A Disney új rajzfilmje az ő kálváriájáról szól, no meg arról, hogyan nyeri vissza trónját, a hatalomvágyó Yzma és Kronk kezei közül (az előbbi az ész, a második az izom kizárólagos képviselője). Természetesen nem maradhat ki az amerikai szirup sem, ugyanis az arrogáns uralkodó a kaland alatt lelkileg is hozzáidomul nemes feladatához, és emberszerető, barátságos király lesz belőle, az alattvalói nagy öröme. A filmet nagy okosan december közepére időzítették, meg is



▲ Break-dance

van az eredménye: a gyerkőcök szüleiket a moziba elvonszolva hízalják a filmkiadó pénzeszsákját. Persze a menedzserek nem elégedtek meg ennyivel, ugyanis szinte már kötelező jelleggel játékokat készítettek (illetve egy céget bíztak meg ezzel) legújabb alkotásukból. Választásuk az Argonautra esett, akik annak idején elég rendesen letették névjegyüket az asztalra a Crockal és második részével.

A játék – természetesen, mi más is lenne? – egy platformjáték, amely egy 3D-s tájon játszódik, hasonlóan Spyrohoz. Sajnos ez minőségbeli hasonlóságot nem jelent, ugyanis ez a játék messze nem olyan jó. A célunk a pályákon mindössze annyi, hogy elmenjünk a kijáratig. Persze ez nem lesz ennyire egyszerű, közben jó sokat kell ugrálni, és az sem árt, ha a pénzürméket összeszedjük, valamint néha egész más minijátékokban is részt vehetünk. (Illetve ez így nem pontos, részt kell vennünk ezekben a játékokban, mert nem lehet őket kikerülni). Például versenyt futhatunk (oké, igazából teknőssé vagyunk változva, és a hátunkon csúszva kell megelőznünk Kronkot), vagy akár vadvizeken evezhetünk. Tulajdonképpen ez a pár dolog az, ami miatt esetleg megéri egy pillantást vetni a programra, de biztos, hogy nem lesz a karácsonyi (vagy ha már itt tartunk: bármilyen) szezon királya.

Grafikailag pocsek játékkal van dolgunk, a táj egyszerűen ronda, a különféle szereplők animációja neveltséges. Kozco például nyújtott lábbal ugrik. Ráadásul ami van, az sincs jól megcsinálva, rengetegszer akad el a kamera egy tereptárgyban, ami különösen hasznos már csak azért is, mert az utunkat mindkét oldalról szakadék szegélyezi, s ha leesünk, akkor ugrott egy életünk, és



▲ Hősünk, és bamba segítője

újra kell szenvedni a adott pályaszakaszt az utolsó megérintett checkpointtól kezdve. A hangok terén némileg jobb a helyzet, a zenével nincs semmi baj (Sting komponálta), a szereplők pedig mind beszélnek, sőt néha még poénkodni is próbálnak. Az már más kérdés persze, hogy a Disney már évek óta ugyanazokból a poénokból és jelenetekből él, csak kicsit át vannak rajzolva a figurák és a környezet. A játékkal is ez a baj, semmi különösét nem nyújt, teljesen átlagos minden szempontból, technikailag pedig még ez a pozitívum (?) sem mondható el róla.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Lám a nyúlt!

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Argonaut láthatólag a munka könnyebbik végét fogta meg, amikor nekiallított elkészíteni két játékot a Disneynek. Összetakoltak egy gyenge engine-t, aztán egy borszagú éjjelen mázoltak néhány textúrát, és el is készült a két program. A két játék között szinte semmilyen különbség nincs, talán csak annyi, hogy ebben van néhány kísérlet, hogy feldobják a monotonitást.

POZITÍVUM

- Az európai megjelenés előtt láthatsz jeleneteket a filmből
- Néhány aljáték

NEGATÍVUM

- Technikailag pocsek
- Unalmas és erőltetett
- 3 óra alatt végig lehet nyomni

GRAFIKA ██████████ 62%

HANG ██████████ 80%

ÉRTÉK ██████████ 68%



BARÁTOK KÖZT

MyTime! teszt		
Spyro - Year of the Dragon	00/01	81%
The Emperor's New Groove		68%
Aladdin - Nasira's Revenge	01/02	63%

MEGAMAN LEGENDS 2

Egy Pléhboy kalandjai

Playstation

Típus	Akció-kaland
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2000. október 24. (NTSC)

Ki ne hallott volna már a hírhedt Megaman-szériáról, hiszen több mint 15 éves fennállása óta legalább 30 különféle programban szerepelt a kis kék figura (oké, a programok többsége igencsak kaptafamodellt követte). Ez a hatalmas szám talán még néhány rajongó gyomrát is megfeküdhetette. A legtöbb Megaman-játék igencsak egyszerű sémákra építkezett (bár egy 2D-s ugrabugra játéktól mit is várhatunk), ami szerint a szint végén várt a főszörny, a titkos helyek megtalálásával pedig a bónusz cuccok. Ezzel a hagyományjal szakított a Capcom, amikor 1998-ban megalkotta az első 3D-s Megaman-játékot a Megaman Legendset. A hagyományokkal szakító programból siker született, köszönhetően a sokkal inkább történetorientált rendszernek, bár ez a régi rajongók egy részét elrettentette, de hát az az ő hibájuk.

Ha a Megaman Legends 2 esetében is fennáll az a tény, amit már NES-en klasszikusnak számító Megaman 2 tett, vagyis megtartotta az előd minden egyes pozitív vonásait, és olyan mértékben tovább emelte a színvonalat, hogy még a leginkább kétkedők is csak elismeréssel nyilatkoztak róla, akkor valami eszméletlenül remek játékban lehet részünk. Az alapfelállítás természetesen itt is ugyanaz

– futunk, lövünk, ahogy a csövön kifer, és felfedezünk, persze mindezt 3D-ben. Az átvezető animációk is maradtak a grafikai motorral vannak előállítva: ugyanúgy hatalmas robotokkal és gépezetekkel kell megküzdenünk, a robotpofa fejlesztése sem maradhatott ki, akár csak a felfedezésre váró városok. A grafika megőrizte a rajzfilm jellegét, a kidolgozáson egy kicsit javítottak, és még a textúrák is részletesebbek, mint az elődben. Az zene is megmaradt az elődből megismert minőségben, talán az effektek egy kicsit kifinomultabbak, mint ott. Szerencsére a szereplők hangjait ismét ugyanazok a színészek biztosítják, akik ezt már az elődben is megtették.

Habár kinézetet, játékelményt és hangokat figyelembe véve nagyon hasonlít az első Legend-részre, mégis a Megaman Legends 2. sokkal kiforrottabb produkció. A bejárható terület sokkal nagyobb, a dungeonök változatosabbak és komplexebbek, valamint a történet is mélyebbre ható, mint a Legend's „mentsd meg a várost és találd meg a kincset” sztorija. Az irányításon is finomítottak, most már az analóg irányítót is használhatjuk (erősen ajánlott), valamint autocélzást (R2) is kaptunk, ami igencsak megkönnyíti a hosszabb labirintusokban a túlélési esélyeinket. A történetet is jobban beleágyazták a játékmenetbe.

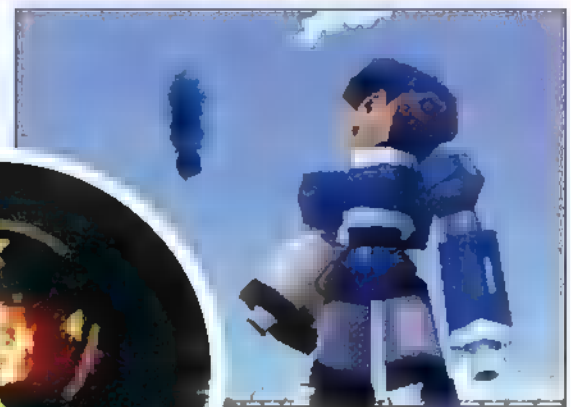
Akiket zavart az első rész lezáratlansága, azok megnyugodhatnak: ebben a részben minden kérdésükre választ kapnak, nem maradnak elvarratlan szálak. Mondjuk ne várjunk egy Xenogearst vagy Chrono Crosst megszégyenítő történetet, de azért nem az előd vidám témái tűnnek fel, hanem egy érezhetőbben sötétebb, jóval érzelmibb világba csöppenünk. Mind-

BARÁTOK KÖZT

	PlayStation teszt
Dino Crisis 2.	00/01 92%
Megaman Legends 2.	
Danger Girl	00/01 72%

ezek ellenére a program nem veszített rá jellemző bájból. A játék erőssége ezúttal is a karakterekben rejlik – a hangjuk és a grafikai megjelenésük együttese egész megnyerő. A régi Megaman-rajongók is meglepetéssel élhetik át a felsorakoztatott karakterek listáját, hiszen pár régi, eddig igencsak nélkülözött alak is szerepet kapott ebben a részben, aki csak azoknak lesz ismerős, akik már kezdetek óta figyelemmel kísérik a kék pléhdoz kalandjait, aki nem azonos a régebbi Megamannal, csak a nevük egyezik (ez az egész ki-kicsoda pontosan megtalálható a játékban, így ezt most nem igazán kéne taglalni, meg hát nem is biztos, hogy elérné a oldalakon).

A játéknak sajnos azonban megvannak maga hibái is, mégpedig a többségük sajnos elég bosszantó. Az automatikus célzás a legtöbbször jó szolgálatot tesz, de gyakran előfordul, hogy pont emiatt a rossz ellenfelet választjuk ki a harc hevében: mivel a célpontot a gép választja ki, ha folyamatosan lövünk, miközben be van kapcsolva a célzókáánk. A játék ka-



▲ Ha jól látom itt bizony lőttek egy-két dolognak



▲ Mit akarsz, te sem vagy szebb!



▲ Hü segítők, Roll



▲ A LEGO emberkék végnapjai

merakezelése is elég bosszantó, ezáltal
■ városokban igencsak sokat időzhetünk a különféle épületek falainak belső tanulmányozásával. Ez és a kissé nehézkes irányítás gyorsan elveheti a kedvünket a játéktól, pedig kár lenne kihagyni. Elég frusztrálólóg hathat az is,

amikor már egy jó ideje bolyongunk egy nehezebb labirintusban a mentési hely legkisebb jele nélkül. Mindezek ellenére a ML2 nem igényel többet egy hétvégnyi játéknál, úgy 15-20 óra alatt végig is lehet játszani, tehát aki hosszabb távra szeretne valami tartós szórakozást, az kénytelen lesz többször végigjátszani :).

A legtöbb csatát meg lehet nyerni azzal az egyszerű taktikával, hogy csak úgy körberohanjuk az ellenfelet, miközben folyamatosan lövünk, bár a főnökök egy része igen komoly taktikázást és kitartást követel. A játék folyamán a legtöbbször ■ fegyvereink között fogunk váltogatni, a gyűjteménybe az új darabokat ■ boltból, vagy Roll szerelő képességének köszönhetően a különféle darabokból tudjuk beszerezni, ugyanez áll ■ különféle módosításokra, páncélokra is.

A játék nehézségét mindenki maga állíthatja be azáltal, hogy jobb és jobb átsáti jogosítványt szerez magának. A nehezebb szint újabb labirintusokat nyit meg, az ellenfelek számát és intelligenciáját is befolyásolja. A játékot egy ■ kategóriás engedéllyel kezdjük, de ezt megváltoztathatjuk A vagy S kategóriásra ■ Bányászok Klubjának képviselőinél ■ megfelelő tesztek elvégzése után. A nehezebb szinteken az ellenfelek több pénzt dobnak el,



▲ A nyúl az!!!



▲ Az első feladat ■ hajó megmentése ■ tűztől

de ■ likvidálásuk is sokkal nagyobb feladat elé állítja a játékost. Viszont felhívom a figyelmeteket arra, hogy az S kategóriás engedély megszerzése lehet, hogy nehezebb kihívások elé fog állítani bárkit, mint ■ főszörny legyőzése.

Valószínűleg a Megaman Legends 2. nem lesz egy "mindenki gyöngyszeme" kategóriájú játék, de akik veszik a fáradságot és nem hagyják, hogy az első benyomások elvegyék ■ kedvét, azok számára egy kellemes kikapcsolódást fog jelenteni.

LaWMaN

lawman@vogel.hu



▲ Főhet ■ fejetek egy ilyen nő láttán, mi?



▲ ■ hölgy már elég régóta ■ szobrozik

ÖSSZEFOGLALÓ

■ Megaman Legends 2. egy ■ kezdetektől a végéig élvezetes játék, bár nem rendelkezik kimagasló tulajdonságokkal. Ha ■ humorral fűszerezett történet és a játékelmény képes feledtetni a hibáit, akkor remek időöltés lehet. Egy kicsit több odafigyeléssel akár még a nagy neveket is megszoríthatta volna, így viszont csak jóval kevesebben fogják élvezni kék hősünk legendáinak második részét.

POZITÍVUM

- Rajzfilm jellegű megjelenítés
- Remek szinkronhangok

NEGATÍVUM

- Borzasztó kamerakezelés
- Idejétmúlt grafikai motor

GRAFIKA ██████████ 72 %

HANG ██████████ 75 %

ÉRTÉK ██████████ 77 %



TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP

Üsd vágd, nem apád!

Playstation

Típus	Akción
Kiadó	NewKid Co
	www.newkidco.com
Írta	Warhog
Megjelenés	2000. november (PAL)

Vajon melyik a legbrutálisabb rajzfilm? Nem, nem a Dragonball (pedig azt be is tiltották), és nem is a South Park (abban csak Kenny hal meg minden részben). Képzeld el, hány „színrészre” lenne szükség, ha a Tom & Jerry akár csak egy epizódját élő szereplőkkel vennék fel. Jerry még csak hagyján, ő csak néhányszor lapul ki részenként, de Tommal már más a helyzet... Szegény macsek minden részben atomjaira hullik (legalábbis egy élő macska már annak egytizedétől is rég elhalálozna, amit Tom egy perc alatt kap), de legalábbis felrobban, lezuhan, felszeletelődik, elég ráesik valami (általában 10 tonna), megfullad, megharapják, levágják farkát, eltörik lába, megeszik, rácsípődik valami, lenyel egy vasalódeszkát, vagy a legjobb esetben szemembökik valami hegyessel. Látható, hogy egy élő-szereplős epizód sokkal brutálisabb lenne, mint az Évil Dead három része együtt.

A két alak ennek ellenére soha nem küzdött a cenzorokkal, még az ilyesmiről hírhedt Amerikában sem tiltakozott egyik erre „szakosodott” társaság sem. Hogy mi-



▲ Zsupsz, ezt a banánhéjat nem vettem észre...



▲ Én inkább nézem a TV-t, az nem szalad el



▲ Fogócska a kiságy körül

ért kímélte meg őket szerencsésük, az valószínűleg már nem fog kiderülni, ám is biztos, hogy emiatt a sorozat miatt senki nem lett tömeggyilkos, sőt, áruházi tolvaj sem. Ma már nem készülnek új részek, de aki szerencsés, elcsíphet egyet-egyet Cartoon Networkon, néha valamelyik magyar adón is.

A rajzfilmmel nincs tehát semmi baj – sőt, sokunk kedvence volt régi szép időkben –, és most újra eljött az idő, amikor mi is beszállhatunk ördöklő küzdelembe. A Tom & Jerry: House Trap egy elég furcsa program lett. A cél az volt, hogy gyerekek számára is élvezhető legyen, és ugyanaz a mozgalmasság legyen rá jellemző, mint a rajzfilmre. Ezt két célt bizonyos fókig sikerült elérni, mégsem mondható, hogy valami igazán csúcs programmal állunk szemben.

Az egyjátékos módban csak és kizárólag Jerryt irányíthatjuk, ami már csak azért is rossz, mert a rajongók igen nagy része szerencsétlen Tomnak drukkol; másrészt meg igen fonák dolog, hogy mindkét szereplő célja ugyanaz. A

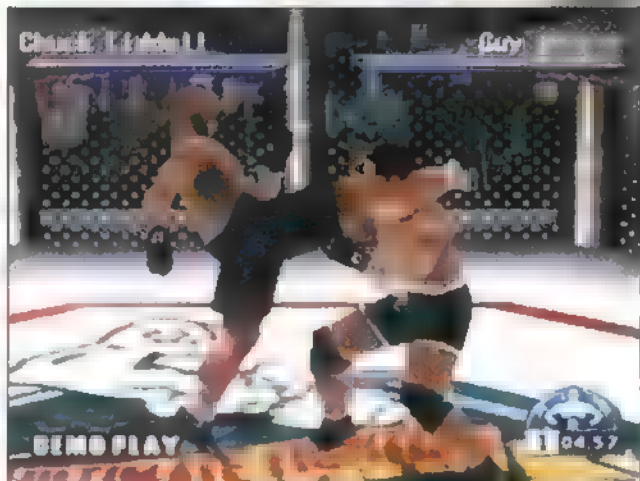


▲ Elég csúnyán énekel ez macska, adok neki kalapáccsal

tizenegynéhány pálya közül három kivételével mindegyik ugyanazt a célt állítja elé: a házban található eszközök segítségével az ájulásig verni kedvenc cicánkat, mielőtt ugyanezt ő tenné meg velünk. A csetepatéhoz rengeteg dolgot használhatunk fel, amelyeket három fő kategóriára lehet osztani. Az elsőben olyan dolgokat találunk, amelyekkel suhogtatni és csapkodni lehet (csak néhány példa: rengeteg ilyen destruktív eszközből: szemeteslapát, wc-pumpa, sodrófa, baseball-ütő, légycsapó, fagyasztott hal), ezek három találat után eltűnnek, és azonnal megjelennek ott, ahol fel lehet venni őket. A második csoportot a hajigálható cuccok képezik (a fegyvertár itt is igen széles: teniszlabda, építőkocka, könyv, alma, váza, tejesüveg). A dobálható fegyverek értelemszerűen messziről használhatóak jól, de nem tudunk átdobni a különféle akadályok (asztal, szék) felett, erre figyelni kell! Használat után szintén megjelennek helyükön, hogy újra tudjuk használni őket. A harmadik kategóriába az aktiválható csapdák tartoznak, amelyek a viszonylag ártalmatlan tárgytól, mint például a rádió és a TV (amíg ellenfelünk hallgatja/nézi, nem tud mozogni, ergo lecsaphatjuk) egészen olyan brutális dolgokig terjed, mint a sütő, amely kis kupac hamut generál a gyanútlan áldozatból. A feladatunk a pályák legnagyobb részén tehát az, hogy ezen eszközökkel pontot tegyünk társunk pályafutásának a végére – vagy legalábbis csökkentsük nullára az erejét jelző csíkot. Ahogy nyerjük sorban a pályákat, úgy nyílnak meg a szobák; először csak pár helyiség van nyitva, végül már az udvaron és a padlásán is rohangálhatunk. A játék legfőbb baja a mo-

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Férfias játékok



▲ Biztos úr! Az egész verekedés úgy kezdődött, hogy belefejejt a térdembe

A emberek, amikor először hallanak róla, illetve látják az Ultimate Fighting Championship (UFC) nevű „sportot”, egyből az jut eszükbe, hogy biztosan megrendezett dolog az egész, a fiúk csak látványosan, de nem fájdalmasan püfölik egymást, megjelenő vörös színű folyadék, pedig nem vér, hanem paradicsomlé. Hát ez nem egészen így van, a különféle népszerű sportok pankrációkkal ellentétben itt nem csak imitálják a küzdelmet, hanem kökeményen gypálják a másikat minimális szabályok mellett és mindenféle védőfelszerelés nélkül. Mindenféle harcstílus megengedett, legyen az szumó, kick-box vagy

taekwondo. Mindenki készen áll? Akkor harc!

A legtöbb más verekedős játékkal ellentétben az UFC nem az örült gombnyomogatásról szól, itt nem lehet egy gomb ritmikus püfölésével végigvinni a programot (ld. Soul Calibur), itt bizony kökeményen ismernünk kell a mozgásokat és a harcok logikáját, mert különben igen hamar elhagyjuk a ringet. Itt nem arról szól a küzdelem, hogy addig ütjük és rúgjuk az ellenfelet, amíg az életét jelképező csík eléri a nullát, itt pillanatok alatt el lehet veszíteni (vagy meg lehet nyerni) egy meccset. Nagyon gyorsan le lehet dönteni a másikat a lábáról és véget vetni a mérkőzésnek. Ez az, ami miatt az egyjátékos mód kissé unalmasra, egyhangúra sikerült.

A játékban nem csak az előre letárolt 22 UFC harcos közül választhatunk, hanem saját versenyzőt is „készíthetünk”. A paraméterek elosztásával egymástól lényegesen különböző versenyzőket kreálhatunk: csinálhatunk olyat aki átlagnál jobban rúg, esetleg ütése erősebbek a többiekénél, vagy olyat, akinek a földharc az erőssége. Ha kész van a harcosunk, akkor már elindulhatunk vele a UFC bajnokságon. Ennek megnyerése után újabb játékmóddal leszünk gazdagabbak, ilyenkor ugyanis meg kell védeni koronánkat 19 kihívó ellenében. Ha ezt is sikerrel abszolváltuk, akkor újabb pontokat kapunk, amellyel tovább tuningolhatjuk a küzdelmekben megfáradt harcosunkat, akit ezután a kétjátékos küzdelmekben irányíthatunk tovább.

Ez a kétjátékos mód, amely jóval élvezetesebb, mint a gép ellen küzdeni. Amíg a játék elején fogalmunk sincs, hogy miként is működik a UFC, sokkal nagyobb élmény egy hozzáunk hasonlóan semmit sem értő barátunkkal felfe-

Playstation

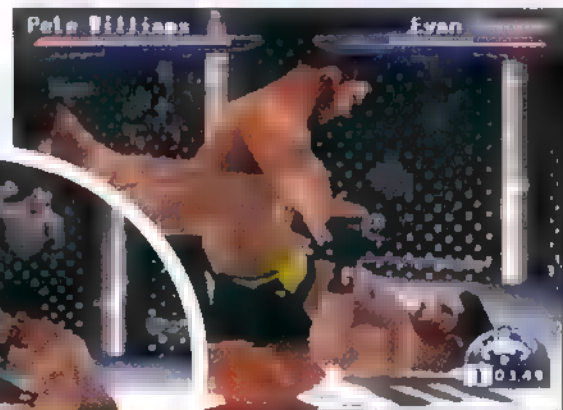
Típus	Verekedős
Kiadó	Crave Entertainment www.cravegames.com
Fejlesztő	Opus

dezni a harcosok viselkedését és mozgását. A rengeteg kombináció – amelyet egész egyszerűen nincs időnk kipróbálni egyjátékos módban – nagyon nagy változatosságot jelent.

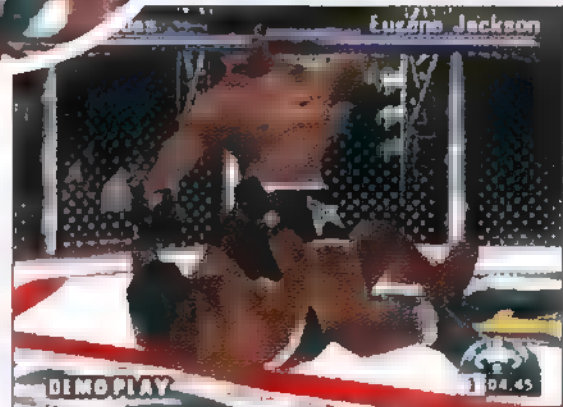
Az UFC grafikájára érdekes kettősség jellemző. A harcosok modelljeinek kidolgozottsága elsőosztályú, a különböző karakterek felismerhetőek, animációjuk folyamatos. A közönség tagjairól már nem lehet ilyen szépeket elmondani, két-fázisú „animációból” állnak és iszonyatosan pixelesek. A hangeffektek a helyükön vannak, egy ilyen stílusú programhoz tökéletesen megfelelőek, de ne várjunk tőlük semmi extrát.

A játék azoknak ajánlható, akik szeretik az életszerűen kidolgozott verekedős programokat, de csak akkor, ha tudnak maguk mellé szerezni valakit akivel püfölik egymást, mert különben hamar győz az unalom és a monotonitás.

Caris
caris@vogel.hu



▲ Vajon mit szól otthon az asszony, ha ezt meglátja?



▲ Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon!



▲ Ajaj, hol a tolokocsim?

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy korrektül elkészített játékkal állunk szemben, amely szinte minden olyan dolgot tartalmaz, amelyet egy ilyen stílusú alkotásnak tartalmaznia kell. A grafikája PSX-en tökéletesen megállja a helyét (persze szabad a DC-s verzióhoz mérni). Sajnos a karrier-módot számomra ismeretlen oknál fogva kihagyták belőle, pedig a Dreamcastos változatban ott lehet igazán fejleszteni harcosunk képességeit.

POZITÍVUM

- Nagyon jó szórakozás két játékosnak
- Sokféle mozgáskombináció

NEGATÍVUM

- Egyedül unalmas
- A második után már idegesítő a meccs előtti bemutatkozó animáció
- Csúnya közönség

GRAFIKA ██████████ 82 %

HANG ██████████ 80 %

ÉRTÉK ██████████ 79



Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Konami
	www.konami.com
Fejlesztő	Universal Interactive Studios
Megjelenés	2000. november 22. (NTSC)

WOODY WOODPECKER RACING

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Crash Team Racing	-	-
Woody Woodpecker Racing		
3-2-1 Smurf	00/02	51%

Egy koppintott fakopáncs

▲ Na, ez mindjárt robban

Ebben a hónapban a 3-2-1 Smurf mellett a Woody Woodpecker Racing képviseltette magát a könnyed, szórakoztató autóversenyek között.

Amikor először megláttam a programot, csak egy érzés lett úrrá rajtam, ez pedig a déjá vu volt. Magyarán szólva ezt az egész hóbelevancot már láttam valahol. A program szinte a legkisebb részletekig megegyezik a Crash Team Racinggel, még jó, hogy a szereplők és a pályák különböznek :). Ennek koncepciójának is megvannak maga előnyei, legalább tudjuk, hogy mire számíthatunk.

Akkor hát tekintsük át, hogy mennyire felelt meg a várakozásoknak, és az előd által felállított mércének. Itt a játékosokat egy hazánkban kevésbé ismert rajzfilmsorozat (a külföldi adókat gyakran nézők előnyben) jellegzetes szereplői adják. A főhős Woody Woodpecker, ő egy harkály, akinek igen jellegzetesen idióta nevetése van. Miután az alapfelállítás tisztázott, térjünk át a lényegibb részre. Mint említettem, versenyek közben a játék nagyon ismerős lesz annak, aki már játszott valaha a CTR-rel, így ezzel nem is igazán foglalkoznánk sokat. A hasonlóság felvehető fegyverek, segéd-eszközök és az irányítás területére is rányomtam a bélyegét (csak másként néznek ki és más a nevük). Talán csak egy-két apróságot jegyezzünk meg pluszban. Nagyon oda kell figyelni a pályán maradásra, mert szélén hamar lelassulunk, és az az első helyünkbe fog kerülni. Mindenki rendelkezik szimpla támadással is, ami a közvetlenül mellettünk állóra hat, ha a megfelelő irányba hajtjuk végre (L2, R2).

A játék a nehézségét tekintve is a CTR által kijelölt útvonalat követi inkább, bár annál azért valamivel egyszerűbben teljesíthetőek a feladatai. Igaz, a gép itt is eléggé különös módon tud előnyt szerezni, ha szükség úgy hozza. A játékmódok is a megszokottak, de ez nem a már sokat említett elődre hasonlító módon lett megoldva. A különféle egyéni (time attack, championship, quest) játékmódok mellett multiplayer játékokat kedvelők is összemérhetik tudásukat a programmal.

A grafika jól kivitelezett, a versenyzőket könnyen megkülönböztethetjük egymástól. Ötletes megoldás, hogy a különféle pályákon más és más járgánnyal repeszthetünk a győzelem felé (pl.: versenyautó, nascar, terepjáró stb.). Az utak java részét remekül belátjuk, így a megfelelő taktika kiválasztása sem okozhat gondot (ez általában a tövignyomom-agáztáztánnnyerek kategóriába esik). A hangokat és a zene többségét a rajzfilmből kölcsönözték, bár némelyik sajnos elég erőltetnre sikeredett – azért még megütik a programhoz szükséges debilség szintjét.

Mindent összevetve jóra sikeredett a Woody Woodpecker Racing, ami minden, ezt a stílust kedvelő játékost megörvendeztethet jó pár óra szórakozással. Akik kedvelik a kihívásokat, azok is nyugodtan belevághatnak, hátha nem fog csalódást okozni. Bár szerintünk az etalon továbbra is Crash Team Racing marad, azért nem is volt olyan rossz próbálkozás a KONAMI-tól. A rajzfilmet kedvelők számára kötelező darab. Csak így tovább, lesz ez még jobb is!

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A harkályok köztudottan utálják a halakat



▲ Annyira azért nem unalmas, hogy aludni kellene a volánnál

ÖSSZEFOGLALÓ

Jó kis program ez a Woody Woodpecker Racing, azonban túlzott hasonlóság erősen rontott az összképen, hiszen ezáltal egy kicsit többet vártunk el tőle. Ha nem ismertük volna az eredeti játékot, akkor mindenképpen sokkal jobb értékelést kaphatott volna, de így csak egy közepes klón marad.

POSITÍVUM

- nagyon hasonlít valamire
- változatos pályák és kocsik
- van benne kihívás

NEGATÍVUM

- nagyon hasonlít valamire
- kevés egyéni megnyilvánulás szorult a programba

GRAFIKA ██████████ 69 %

HANG ██████████ 66 %

ÉRTÉK ██████████ 74 %



▲ A játék a Quake 3 babérjaira tör. Egy kis Free For All

Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Artificial Mind + Movement
Megjelenés	2000. december (PAL)

3-2-1-SMURF

▲ törpéletestől azért még messze van

Az elején gyorsan törpöljük át magunkat a számszerűsíthető tényeken. Először nyolc derék törp közül választhatjuk ki ■ számkra legszimpatikusabbat, de amint megnyertük ■ bajnokságot, az összes pályán ez a szám 12-re emelkedik. A pályák száma sajnos nem valami törpöt rengető, mindössze kilenc van, és ■ bajnokság után ■ csak tízre emelkedik a körpályák száma, igaz ezek

legtöbbje (a második csoporttól kezdve) már több elágazást ■ tartalmaz, ami egy törpnyit változatosabbá teszi őket. Valamint van még a Flag pálya: ez egy speciális aréna, ahol egy másik törp lesz az ellenfelünk, de itt nem körbe-körbe kell autókáznunk, hanem ■ minél több zászló megszerzése a célunk.

Amint azt láthatjuk, az alapfelállítás semmi forradalmian új ötletet nem tartalmaz, nincs benne semmi, amit eddig valahol ne láthattunk volna legalább ilyen kivételben. Ettől azonban még egy kiváló program lehetett volna, ha nem húzná le ■ egészet ■ túl egyszerű játékmenet, a néha borzasztó kamerakezelés, ami miatt azt sem tudjuk, hogy merre is kéne mennünk. Mindezek mellett a grafikai megvalósítást is csak közepesnek mondhatjuk. Hiába szépek a pályák, ha az egyhangúságuk miatt hamar megunjuk. A törpök kocsijai legalább ötletesek, mindegyik passzol az adott törp egyéniségéhez. A hanghatások pedig egyszerűen, hát nem is igazán talállok szavakat, amivel megfogalmazhatnám azt, amit ezen a néven itt műveltek.

Az irányításra szerencsére semmi panaszunk sem lehet, ■ járműveink hűen követik a joyunk legkisebb rezdüléseit is, meg természetesen ■ pálya viszontagságait is remekül érezhetjük, hála ■ Dual Shocknak. A legnagyobb hibának a túl könnyű játékmenetet tekinthetjük, ami a

csekélyebb számú pályákkal karöltve csak egy nagyon rövid életű, a kihívásoktól szinte mentes programmá változtatja a 3-2-1 Smurfot. Bár talán előnyére legyen mondván, hogy így akár a jóval fiatalabb korosztály is sikereket érhet el vele, ami szintén nem egy utolsó szempont. A másik fontos tényező a mérkőzések során felhasználható különféle segédeszközök, amiből itt szintén nem sokat találhatunk. Létezik ■ gombarakéta, amivel, ha eltaláljuk ■ törpieket, akkor azok lelassulnak, és így könnyedén elhúzhatunk mellettük, valamint van ■ minden törpnél különböző, hátunk mögé helyezhető csapda. Végül a rakéta formájában fellelhető gyorsító emlithető még, ami messze alulmúlja ■ hasonló programokban található repertoárt.

Sajnos ■ végére semmit sem tudok felhozni a 3-2-1 Smurf mellett, ami miatt érdemes lenne ezt a programot választaniuk a gokartos játékokat kedvelőknek (oké, ■ törpök betölthetik ezt a szerepet), hiszen minden részletében találhatunk ennél sokkal, de sokkal jobbat is.

LaWMan
lawman@vogel.hu

Ki ne emlékezne vissza szívesen gyermekkorra szeretett meséire. Sokunknak még nem Pikachu és társai jelentették a mindennapi rajzfilmadagot, hanem a hupikék törpikék (vagy esetleg még annál is öregebb darabok – kész visszaemlékező versenyt tartottunk ■ múltkoriban, amikor megláttuk ■ kisvakond kalandjait DVD-kiadásban). Hja kérem, azok voltak még ■ szép idők, de elég ■ emlékekből, nézzük, mit is rejteget számunkra a törpök új, ■ Crash Team Racing babérajaira pályázó programja. Ha az eddigiekből nem derült volna ki, akkor egy aranyos gokartos játékkal állunk szemben, aminél csak azért nem írjuk le, hogy ■ Mario Kart Racing közeli törpje lehet, mivel nem Nintendón jelent meg.

ÖSSZEFOGLALÓ

Hát ez törpenetes, hogy ■ ■ tudtak egy kicsit többet foglalkozni a programmal. Így sajnos nem üti meg ■ mai programoktól elvárható mércét. Pár bosszantó hiba miatt egy egész kellemesnek ígérkező alkotást sikerült a középmezőnybe taszítani. Inkább törpöltek volna rajta még egy kicsit. Igaz, úgy később jelent volna meg, de egy jobb program kárpótolt volna bennünket.

POSITÍVUM

- a törpök
- a kicsiknek sem nehéz

NEGATÍVUM

- ■ nála sokkal jobb is
- nagyon rövid
- gyenge hanghatások

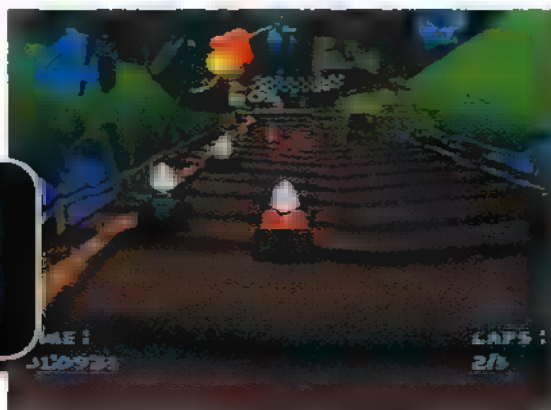
GRAFIKA ██████████ 57 %

HANG ██████████ 30 %

ÉRTÉK ██████████ 51 %



▲ Hami nemsokára gombamérgezéssel szerzi meg a jobb helyezést



▲ Tréfi sajnos nem okozott kirobbanó sikert, legalábbis egyelőre



▲ Egy kis segítség sosem árt, avagy szárnyakat adunk vágyainak

Dreamcast

Típus	Úrverseny
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Melbourne House
Megjelenés	2000. november (NTSC)
	2000. október (PAL)

1,2,3,
GO!

Ez van, srácok!

LOONEY TUNES SPACE RACE

A Mario Kart-klónok dömpingjéből a Dreamcastra készült Looney Tunes Space Race messze kitűnik, stílszerűen fogalmazva: igencsak elhúzza a riválisok alkotta mezőnytől. Az már eleve egy jó pont, hogy a jól ismert Warner Bros.-rajzfilmek figurái elevenednek meg a képernyőn, de ami még inkább figyelemre méltó: hogy mennyire eltaláltak a karakterek, illetve a játék színvilága. Itt már nem csupán arról van szó, hogy a rajzfilmrajongók megnyeréséhez kölcsönvették néhány rajzfilmsztárt, hanem maga a show költözött át egy Dreamcast ezüstkorongra. Elindul a játék, és nem tudjuk eldönteni, hogy amit látunk, az vajon rajz, vagy inkább 3D-s grafika.

Kedvenc szereplőink egy intergalaktikus versenysorozatban vesznek részt. A Prérifarkastól már megszokhattuk, hogy rakétákon lovagolva próbálja felvenni a Gyalogkakukk tempóját, de most az összes többi szereplő is (8+2 karakter) hasonló alkalmatosság nyergébe pattan. Hőseink kíméletlen csatákat vívnak egymással, mert a győzelemhez vezető út nem éppen a legtisztességebb: alapvető szabály, hogy ott babráljunk ki a többiekkel, ahol csak tudunk. Összesen hat bolygó tizenkét pályáján állhatunk rajthoz. A „Bolondos dallamok”-ra igencsak jellemző tréfákkal lehet hátráltatni az ellenfeleket, amelyek a stílusnak megfelelően ládákból kerülnek elő. Ilyen például a teleszkópos bokszesztyű, vagy a mindent elnyelő, ledobható fekete lyuk. Vannak egészen egyszerű cuccok is, úgymint lézerstukker, és vannak extrém hülyeségek is: mint például a távirányítók, amikkel széfet, zongorát, elefántot és – természetesen – kovácsüllőt pottyant-

hatunk az ellenfeleink kobakjára. Persze amazok ugyanúgy élnek ezekkel a nagyszerű lehetőségekkel, mint jómagunk. A különböző galádságoktól csak a szerencsénk menthet meg minket: ha netán négylevelű lóherére bukkanunk, azt pajzsként használhatjuk.

A fegyvereken kívül felszedhetünk még kisebb palackokat is: ezek a turbókat töltik fel. A turbóval azonban óvatosan kell bánni: a pályák iszonyatosan kacskaringósak, teli váratlan ugratókkal és fordulókkal, úgyhogy könnyű lesodródni róluk, és hát sóderágy nincs – helyette vannak szakadékok.

Mint már utaltam rá, a játék úgy néz ki, mintha a rajzfilm egy speciális kiadását látnánk. Már eleve úgy van tálalva a történet, hogy a show keretében egy közvetítést láthatunk: Babsy nyuszi sportriporter, aki így időnként kép a képernyőn megoldással kommentárokat fűz az eseményekhez. A grafika stílusa már ismerős lehet a Dreamcast-rajongók számára: korábban a fantasztikus Jet Grind Radióban láthattunk hasonlót. A különleges árnyékolásnak köszönhetően teljesen mintha rajzolva lennének a dolgok – hiszen kontúrosak az alakok – de mégis 3D-s az egész. A profi külsőségekhez hozzá tartozik persze a magas színvonalú animáció is. Az animátorok még azzal is törődtek, hogy a figurák szemmel tartásuk egymást: forgatják a fejüket, ahogy hagyjuk a többieket vagy ők hagynak le minket. Már egyébként az is mulatságos, ahogy a menet-szél lobogtatja

Rissz-rossz Sam bajszát vagy épp Tapsi Hapsi fülét, hát még amikor beindul a csih-puhi! A csetepatékat pedig természetesen jellegzetes hangeffektusok kísérik. De nemcsak pofás egy játék a Space Race, hanem még élvezetes is. Idővel kitapasztalhatjuk, hogy melyik fegyvert hol érdemes használni, már nem csak találmányra csépeljük a többieket. Ahogy pedig teljesítjük egymás után a pályákat, úgy kihívhatjuk párbajra az egyes karaktereket, a versenyeken nyerhető érméért pedig speciális ACME-rendezvényekre vásárolhatunk részvételi jogot – például verseny tréfák nélkül, avagy csak fekete lyukakkal stb. Szóval a Space Race nem csak a rajzfilmrajongókat köti le.

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Wacky Races	-	-
Looney Tunes: Space Race	89%	
San Francisco Rush 2049	00/01	82%



▲ A világűr tele fekete lyukakkal – főleg ha arra jár a Prérifarkas



ÖSSZEFOGLALÓ

A játék alapjául szolgáló rajzfilmsorozatot nyilván mindenki ismeri, úgyhogy a képeink alapján talán nehéz megítélni, mennyire sikerült a rajzfilm motívumait 3D-ba átültetni. Ehhez jönnek még a kacagtató animációk és hangok, szóval az összehátas nagyon eredeti. A Mario Kart teremtette játékestilusba mellesleg nagyon beleillenek a rajzfilmsztárok, minek köszönhetően igazán remek hangulatú versenyjátékkal szórakozhatunk.

POZITÍVUM

- Rajzfilmszerű grafika, és hangulat
- +1 flipperjáték a VMU-val

NEGATÍVUM

- Lehette több fegyver
- Nincsenek főgonoszok
- Egy versenyjátékból hogy hiányozhat a Gyalogkakukk?

GRAFIKA ██████████ 95 %

HANG ██████████ 93 %

ÉRTÉK ██████████ 89 %

▲ Sötét fellegek gyűlnek, de szerencsére nem az én fejem felett

V. Z.
vzoli@vogel.hu



BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Grandia II.		
Evolution 2.	--	--
Time Stalkers	--	--

Final Fantasy Dreamcastra?

GRANDIA 2

Dreamcast

Típus	RPG
Kiadó	Ubisoft
	www.grandia2.com
Felbírál	G... ..
Megjelenés	2000. december 5. (NTSC)

Vége-velahára! Akár ezt is mondhatták megkönnyebbülve azok ■ Dreamcastosok, akik a szerepjátékokat kedvelik. A Sega – sokak által méltatlanul leírt – masinájára ugyanis az összes játékképzési nagy számban képviselteti magát – az RPG-k kivételével. Ez a tendencia szerencsére megváltozott, hiszen egyszerre több szerepjáték is megjelent Dreamcastra. Ezek közül az első, amelyet letesztelünk, a Grandia II.

A Grandia név már ismerős lehet azoknak, akik egy ideje már figyelemmel kísérték a konzolos szerepjátékokat. A Grandia első része még 1997-ben jelent meg – az azóta már konzoltörténelemnek számító – Sega Saturnra, bár sajnos csak japánul. A játék annyira jóra sikeredett, hogy sok kritikus szerint ez a program volt a Saturnra elkészült alkotások közül az egyik legjobb. Sokan kiemelték a Grandiát a tömegből a jó háttérsztorija, a nagy felfedezhető terü-

letek és a remek harcrendszer okán. A játék tavalyelőtt megérkezett PlayStationre is (szerencsére már angolul) és sikerült is megismételnie a Saturnos változat sikerét. A program készítői az újabb rész platformjával ismét egy Sega-masínát választottak, hogy elkészítsék minden idők legjobban kinéző japán stílusú szerepjátékát.

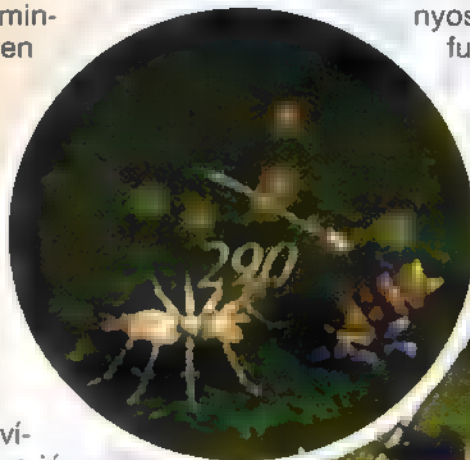
Mint minden ilyen stílusú programban, itt is a háttérsztorit az egyik legfontosabb, amely a szokásos „jó-gonosz” konfliktus sokadik feloldozása. A sztori egy réges-régi háború körül zajlik, amelyet két isten vívott egymással: Granas, a jó-ságos óvja és védelmezi ■ világot, Valmar, a gonosz pedig megpróbálja elpusztítani. A világ országai hamarosan vagy egyik, vagy másik istenség mellé álltak, ■ kezdetét vette a vallásháború. Illetve kezdetét vette volna, hogyha Granas kardjával meg nem ölték volna a gonoszt, aki darabokra hullott, ám ha-

lála helyén egy különös mélyedés keletkezett, amelyet ■ néphagyomány Granacliffnek nevezett el. Ezt ■ történet az idő szépen lassan átalakította tündérmesévé, ma már senki sem emlékszik, hogy régen létezett egy Valmar nevű valaki, aki megpróbálta elpusztítani a világot...

A játék főhőse Ryudo, a kissé cinikus zsoldos, aki társával Skye-jal, az éles eszű és beszélő sassal járja a vidéket, kaland után kutatva. Ryudót felbérelik, hogy a porfészeknek számító Carbo városából kísérelje el Elenát, a papnőt, aki éppen egy rituálét készül végrehajtani, amely Valmar újjászületését hivatott megakadályozni. Hősünknek eleinte nem fűlik ■ foga az unalmasnak tűnő feladathoz, ám később – az ilyen stílusú játékokhoz hasonlóan – annyira bele-sodródik az eseményekbe, hogy ■ végkifejletig nem is tud (és nem is akar) kikászálódni onnan... Természetesen ■ többi karakter markánsan különbözik egymástól, és ahogy azt a japán RPG-kben megszokhattuk, mindegyiküknek megvan a saját stílusa, háttértörténete és vágyai. Ilyen Millenia, ■ boszorkány, Roan, a rejtélyes ifjú, Mareg ■ barbár harcos vagy Tio, ■ robot, aki az emberi lét titkát keresi. Talán a játék legjobb oldala a karakterek kidolgozása, hiszen ■ szereplők szinte élnek, hasonlóan a Final Fantasy-játékokhoz. Ezt az életszerűséget leginkább tervezőjüknek, Yuushi Kano-nak, ■ híres manga rajzolóknak köszönhetik. Szintén idetartozik, hogy nagyon jól sikerült ■ szereplők hangjának eltalálása (a Grandiában ugyanis beszélnek ■ szereplők – sajnos nem mindig, csak ■ játék bizonyos pontjain, ami egy kicsit furcsa), ennek érdekében ■ Ubisoftnál (ők fordították a játékot angolra) igazán profi személyt választottak a feladatra, megbízták Kris Zimmermant, a han-



▲ Eredeti szakképzettségünk rovarirtó



▲ Rohaaaaaaam!



gok elkészítésével. Ott egyébként a Metal Gear Solidból ismerhetjük, mint szinkronrendező. Ott igazán jó munkát végzett, nem véletlen, hogy a Grandia II.-nél sem vallott szégyent. Olyan személyeket választott a dialógusok előadására, mint Cam Clarke (Metal Gear Solid, Lion King II.), Jennifer Hale (Baldur's Gate), Jodi Benson (Little Mermaid, Toy Story 2.), vagy Paul Eiding (A Bug's Life, Diablo II.). A profi színészeknek köszönhetően a karakterek hangjai tökéletesek, egyáltalán nem zökkentik ki a játékost a megfelelő hangulatból.

Ha már a hangulatnál tartunk, akkor feltétlen idetartozik és érdemes megemlíteni a program zenéjét is, amelyet Noriyuki Iwadare szerzett, akinek a Grandia első részének dallamai mellett a Lunar és a Lunar II. aláfestő muzsikáját is köszönhetjük. A dallamok, amelyekben jól megfér egymás mellett a zongora, a kórus és a szintetizátor, kellemes aláfestést nyújtanak a játékhoz. Az újabb kori trendeknek megfelelően itt is van „énekes szám”, egyből kettő is, amelyeket Kaori Kawasumi ad elő, ráadásul portugálul! A dobozban található egyébként egy audio CD-t is, amelyeken 12 válogatott muzsika hallható a játék zenéi közül.

A játék grafikája semmi kívánnivalót nem hagy maga után. Mind a háttér, mind a karakterek kidolgozása első osztályú, a világ nagy felbontású textúrák használatával kel életre. A kamerát szabadon forgathatjuk, olyan irányból nézünk az eseményeket, ahonnan csak szeretnénk. Érdemes is minden oldalról megszemlélni a dolgokat, mert a terület igencsak részletesen ki van dolgozva. A harcokban a karakterek modellje még szebb, mint mászkálás közben, szinte lemásznak a képernyőről. Kinézetük persze mangás, még szájuk sincsen!

A világ teljesen életszerű, a városokban valós időben zajlik az élet, mindenki siet a maga dolgára, tényleg úgy érezzük, mintha ott lennénk a Grandia földjén. Az első részhez (és a Chrono Crosshoz) hasonlóan itt sincsenek véletlenszerűen generált csaták, az összes ellenség is ott kolbászol a területen, csak azokkal kell megküzdenünk, akiket nem tudunk (vagy nem akarunk) kikerülni. A programban még arra is van lehetőség, hogy ha hátulról ugrunk neki egy ellenséges csoportnak, akkor néha meglephetjük őket. Ha a csatára kerül sor, akkor találkozhatunk az egyik legjobb harcrendszerrel, amely valaha szerepjátékba belekerült. Az egész rendszer az úgynevezett IP Bar körül zajlik,

▲ Fúj de ronda! És még meg is akar enni minket...

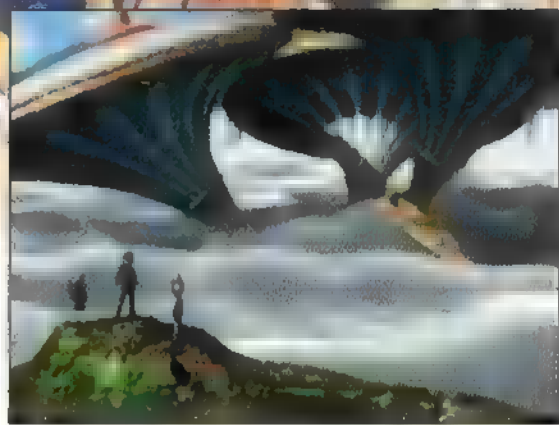
amely kicsit emlékeztet a Final Fantasykban megszokott ATB-re. Az IP Bar egy csík, amelyen a csapattagok és az ellenfelek kis ikonokkal vannak jelképezve. Ahogy telik a csatában az idő, a csíkon az ikonok szépen lassan haladnak előre. Természetesen a karakter vagy az ellenség sebességének függvénye az, hogy ez az ikon milyen gyorsan mozog. Amikor az ikon eléri az IP Bar pontját (az ún. Command pontot), akkor lehet parancsot adni a karakternek. Miután kiadtuk a megfelelő parancsot (támadás, tárgyhasználat, varázslat stb.), az ikon továbbhalad, és amikor eléri az IP Bar végét, akkor hajtja végre a karakter a megfelelő cselekedetet. A rendszer meglepően egyszerű, ám nagyon komoly taktikázásra nyílik lehetőségünk, hiszen van olyan támadás, amely kissé kevesebbet sebez, mint a normál ütés, de amellyel az ellenfél ikonját kissé hátrébb tudjuk tolni az IP Baron (ezt hívják „cancel” hatásnak). Ezzel a lehetőséggel, nagyon okos taktikával akár úgy is legyőzhetünk ellenségeket, hogy ők meg tudnak sebezni minket. Sőt a Final Fantasykkel ellentétben a karaktereink nem szimplán odaugranak az ellenséghez, hanem odafutnak és megütik, ami szintén időbe kerül. Ez az elem nagyon fontos a csatákban, amelyek jóval több gondolkodást kívánnak, mint a többi ilyen stílusú programban.

A játék a karakterfejlődés terén is szolgál újdonságokkal, hőseink tapasztalati pontokat természetesen kapnak, de a varázslatok és a képességek tanulása nem teljesen úgy működik, mint azt megszokhattuk az RPG-kben. Csaták után „magic coinokat” és „skill coinokat” kapunk, amelyekből új varázslatokat, illetve képességeket vásárolhatunk karaktereinknek (erre azonnal, akár közvetlenül a csata után is lehetőségünk van). Természetesen nem kötelező azonnal el-

▲ Úgy tűnik, Ryudo nem tanult illemet



▲ Nyilván remek kilátás lehet a hegytetőn



▲ ...mint ahogy innen sem piskóta a panoráma



költeni a nehezen megszerzett coinokat, akár spórolhatunk is velük, hogy az erősebb mágákat, illetve képességeket tehessük minél hamarabb magunkévá. Varázslatokat még tanulhatunk a manatojásokból (mana egg), valamint új képzettségekre is szert tehetünk bizonyos mágikus erejű könyvekből. Ebből is látszik, hogy a karakterek fejlődése igen szerteágazó, nagy szabadságot nyújt a játékosnak, minden hőst olyan irányba terelgetünk, ahogy nekünk tetszik.

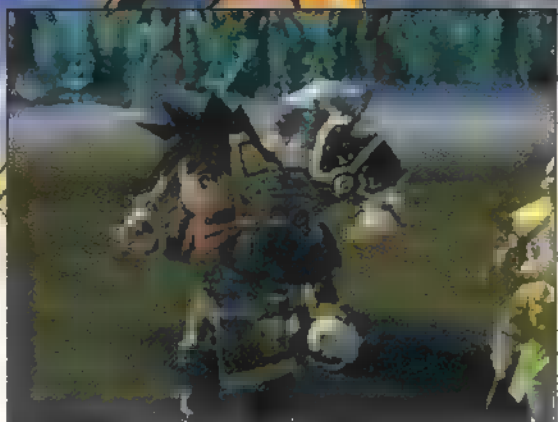
Ennyi szócséplés után nincs is más dolgom, mint sok szerencsét kívánni azoknak, akik nem tudnak ellenállni Grandia világának és el szeretnének merülni benne. A vállalkozó kedvűek pár oldallal hátrébb azonban néhány segítő táblázattal még gazdagabbak lehetnek, amelyek megkönnyítik a kalandozást.

Caris
caris@vogel.hu

A karakterek bemutatása:

Ryudo:

A játék főszereplője, aki a Geohound nevű zsoldoscsapat tagja. Ezeket a kalandvágó katonákat olyan – általában gazdagabb – személyek bérelték fel, akik nem akarják személyesen elvégezni a piszkos munkát – a Geohoundok megcsinálják ezt helyettük. Ryudo, akinek még lenne mit tanulni az etikett szabályaiból, minden érdekesnek és izgalmasnak tűnő munkát elvállal – természetesen csak akkor, ha megfelelő a fizetés is. Kissé cinikus, főleg a nőkkel szemben nem bírja visszafogni magát, de bárkinek "beszól", ha valami nem tetszik neki. Nem egyedül utazik, hanem egy beszélő sassal, Skye-jal, aki többet akadályozza hőstünket, mint amennyit segít neki.



▲ Hősünknek mindene van, csak a száját felejtette le a rajzoló

Ryudo fegyvere a kard, képességei pedig a következők:

- *Tenseiken Slash*: felfelé csapás, amelynek "cancel" hatása is van (egy ellenség ellen hatásos).
- *Flying Tenseiken*: hősünk Skye segítségével vág egy hatalmasat (egy ellenség ellen hatásos).
- *Purple Lightning*: halálos csapás vilámló karddal (egy ellenség ellen hatásos).
- *Sky Dragon Slash*: a legdurvább csapás a játékban (minden ellenség ellen hatásos).

Elena:

Ryudo első feladata a játékban, hogy Elenát, a papnőt védje meg a veszélytől. Ahogy ez már a szerepjátékokban lenni szokott, egészen a program végét együtt maradnak. Elena kicsit fiatalabb, ám jóval naivabb, mint a néha kissé durva Ryudo, de csatában igen jól megállja a helyét. Elena szerencsétlensége, hogy Valmar tartja a befolyása alatt, így el kell jutnia a Granas Katedrálisba, hogy kiűzhesse magából a gonoszt és démon testőreit. Persze ez nem olyan egyszerű feladat, mint amilyennek elsőre látszik...

Elena fegyvere a pálca, képességei pedig a következők:

- *Impact Bomb*: fénylő gömbök csapkodják meg az ellent, "cancel" hatással egyetemben (egy ellenségre hat).
- *Nightmare Ball*: a varázspálcából kijövő buborékok elaltatják az ellenséget (több ellenségre hat).
- *Droplets of Life*: az Élet Vize minden csapattagot felgyógyít.
- *White Apocalypse*: az isteni fény porrá változtatja az ellenségeket (minden ellenségre hat).

Millenia:

Millenia nem sokkal azután tűnik fel a színen, hogy Elenát megszállja a gonosz Valmar. Az azonban gyanús, hogy



▲ Vajon mi van a hid túloldalán?

Elena-val soha nincsenek egyszerre jelen... Millenia határozottan gonosz jellemű, vörös hajú és hatalmas mellső idomokkal áldotta meg a sors (illetve Kanoe-szan, a tervezője). A hátán helyes kis szárnyakat visel, csatában pedig igazi segítségévé válik a csapatnak. Hogy mi a célja, arról senkinek sem árul el semmit...

Millenia fegyvere ■ számszeríj, képességei pedig a következők:

- **Arrow Shot:** egy biztos kézzel végrehajtott pontos lövés, amelynek "cancel" hatása is van (egy ellenség ellen).
- **Heel Crush:** halálos támadás, amely egyenesen az ellenség lelkét sebz (egy ellenség ellen).
- **Fallen Wings:** támadás szárnyakkal (minden ellenség ellen).
- **Starving Tongue:** HP-t szív az ellenségtől a nyelvével (!) (minden ellenségre hat).
- **Spellbinding Eye:** megakadályozza az ellen mozgását (egy ellenségre hat).
- **Grudging Claws:** egész egyszerűen kettévágja az ellenséget (sajnos csak egyet).

Roan:

Kinézetre lány, de saját bevallása szerint fiú, akit hőseink a Durham barlang mélyén szabadítanak ki. Minden figyelmeztetés ellenére szökött be a barlangba, hogy ott egy olyan cuccot keressen meg, amelyet még az (azóta már elhunyt) anyja hagyott itt neki. Roan a találkozás után azonnal megkedveli Milleniát (azokkal a lökhárítókkal nem is csoda) és egész egyszerűen nem hiszi el, hogy gonosz. Ryudo véleménye szerint kicsit gyáva és "gizda", de később kiderül, hogy nem az a gyenge és szegény fiú, akinek elsőre hiszik a többiek.

Roan fegyvere a kés, képességei pedig a következők:

- **Golden Hammer:** támadás egy kalapáccsal, plusz "cancel" hatás (egy ellenfélre).
- **Dragon Rise:** legendás sárkánytámadás (egy ellenfélre).
- **Snowball Fight!** hógolyóval megdobálja az ellenfeleket (néhány ellenfélre hat).
- **Vitality March:** megszünteti a státuszváltozásokat (az összes csapatagnál).
- **True Dragon Rise:** Hatalmas erejű sárkánytámadás (egy ellenfélre hat).

Mareg:

Mareg, aki hatalmas barbárszerű harcos, ■ japán RPG-k jó szokásához híven

először főellenségként, majd csapattagként szolgál (ha legyőzzük, akkor beáll hozzánk). Akkor támadja meg hőseinket, amikor ők a Baked Plainsen táboroznak éppen. Életét annak szenteli, hogy Ryudo gonosz testvérét, Melficét megtalálja és eltegye láb alól. Nagyon erős és nagyon határozott, csatában pedig nagyon hasznos. Emellett keveset beszél és mindig azt teszi, amit Ryudo mond neki, éppen ezért tökéletes csapattag.

Mareg fegyvere a harci balta, képességei pedig a következők:

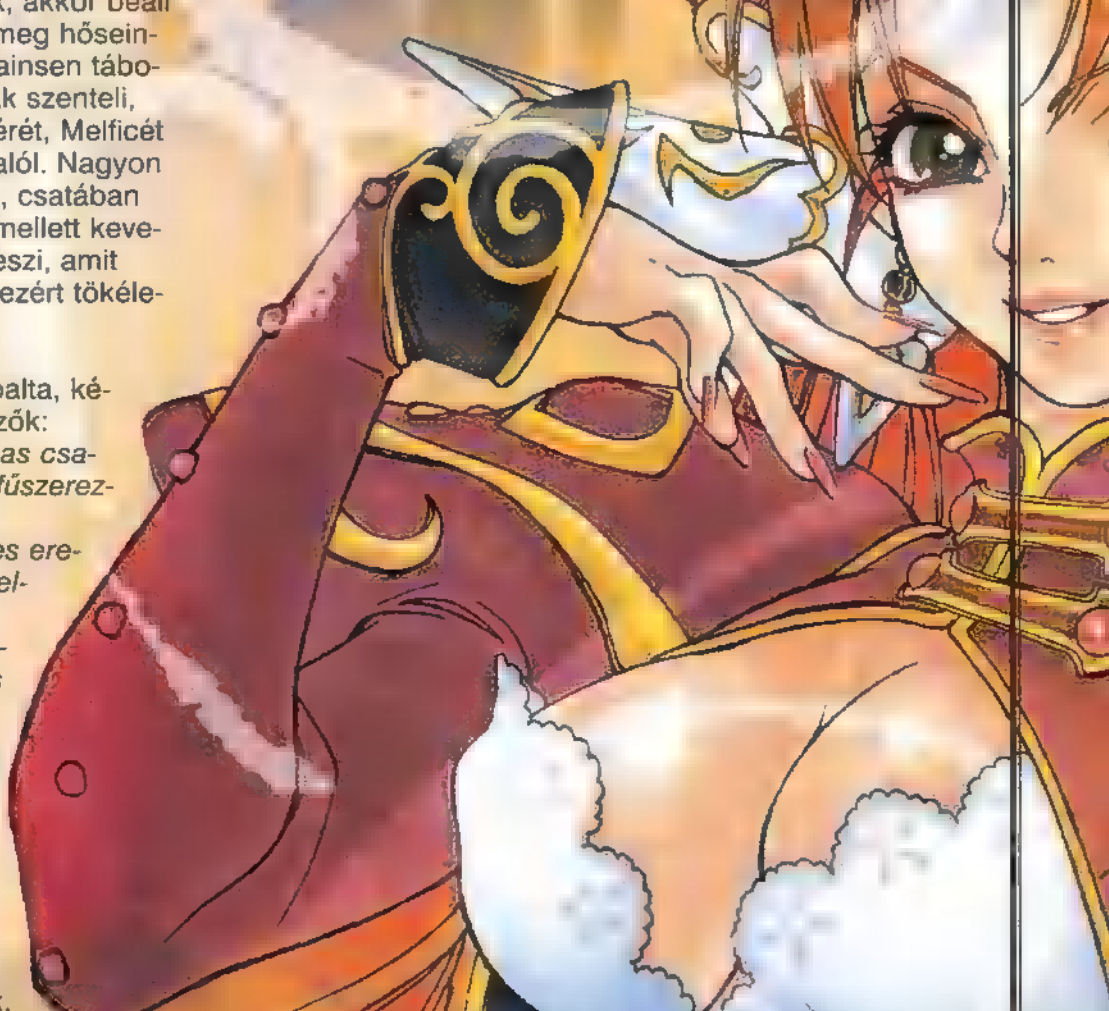
- **Beast-Fang Cut:** hatalmas csapás, "cancel" hatással fűszerezve (egy ellenfélre hat).
- **Beast-King Smash:** teljes erejű gyilkos csapás (egy ellenfélre hat).
- **Beast-King Blast:** különleges csapás (speciális hatással).
- **Lion's Roar:** egy remekbe szabott harci üvöltés, amely a támadóerőt növeli (minden csapattagra hat).

Tio:

Tiót, ■ robotot hőseink a Claw of Valmarban találják. Mivel nincs se lelke, se gazdája, teljesen elveszítettnek érzi magát. Mareg, ezt felismeri, szárnyai alá veszi, így csatlakozik ■ csapathoz. Még Maregnál is szótlanabb, csak azt teszi, amit mondanak neki, se többet, se kevesebbet.

Tio fegyvere a pengékkel felszerelt karika, képességei pedig ■ következők:

- **Lotus Flower:** látványos támadás, amelynek "cancel" hatása is van (egy sornyi ellenségre hat).
- **Fast Dance-Whirl:** legendás támadótánc (egy ellenfélre hat).
- **Tornado:** egy tánc, amely szél alapú sebzést okoz (az összes ellenfélre hat).
- **Whisper to Stars:** ■ csillagok ereje véletlenszerűen megemeli különböző tulajdonságainkat (az összes csapattagra hat).



ÖSSZEFOGLALÓ

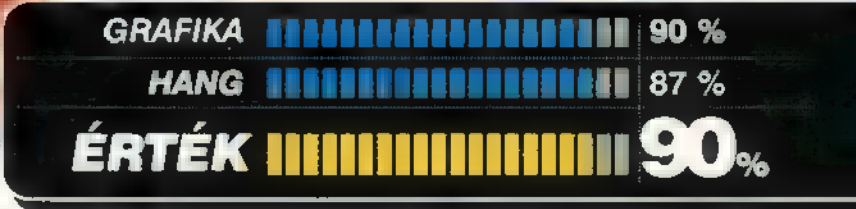
Az egyik legelső Dreamcastos szerepjáték igazán jóra sikerült. ■ remek grafika és hang mellett kár, hogy ■ háttértörténet kissé lapos, ezt ugyan ellensúlyozzák ■ kidolgozott karakterek. Bizonyos tekintetben a játék régi stílusú, nincsenek benne rejtett küldetések és minijátékok, amelyek manapság szinte „kötelezőek” egy sikeres RPG-nél (FF IX., Breath of Fire IV.). Ez nem válik feltétlenül hátrányára a játéknak, amely minden további nélkül megérdemli ■ nagyon jó értékelést, hiszen remek szórakozást nyújt, minden rajongónak kötelező darab.

POZITÍVUM

- nagyon jó harcrendszer
- jól kidolgozott karakterek
- gyönyörű!!!

NEGATÍVUM

- nem túl eredeti háttértörténet
- nem lehet pauszálni a dialógusok alatt
- nincsenek benne minijátékok



Ladies & Gentlemen Start Your Engines!

DAYTONA 2001

Dreamcast

Titulus	Autóverseny
Készítők	Sega/Hasbro
Kiszerelés	Amusement Vision
Megjelenés	2000. december (NTSC)

A Segának sikerült igazi karácsonyi meglepetést okoznia az autóverseny-rajongóknak. Néhány számmal ezelőtt még arról számoltunk be, hogy majd csak valamikor ■ idén jön ki a várva várt Daytona USA Dreamcast-verziója, mire nem sokkal utána ■ jött a hír, hogy ■ Sega alaposan belehúzott, s végül már tavaly év végén „daytonázhattunk”. Igaz, egyelőre még csak a japán verzióval.

Aki volt már valaha egy valamirevaló játékkeremben, egészen biztosan ismeri – hacsak látásból is – a Daytona USA eredeti, játékkermi változatát, mert hát nem egy mai „gyerek”. Szinte nehéz is elhinni, hogy a korát meghaladó Model 2 chipsettel a Daytona automatája volt az egyik úttörő, ami texture mapped grafikát alkalmazott (a korabeli játékokban csupán egyszínű poligonokból voltak összerakva mind ■ autók, mind a pályák), és amiben több választható külső nézet is volt (a Sega egy időben le is akarta ezt a módszert licencelni). Az pedig még elképesztőbb, hogy már több mint hat éves játék, de még ma is megállja a helyét az azóta dömpingszerűen érkező jobbnál jobb autóversenyek között.

Nem egészen élethű, de zseniálisan



■ ■ speci DC engine nem lustálkodik: van bőven kocsis is, pálya is

játszható: ez az, ami Daytonát nagyra tette. Ez a kettő tulajdonképpen össze is függ egymással, mert amit elvettek az élethűségből, azt hozzáadták a játszhatósághoz. Egy súlyos karambol után például nem pörög ki ■ autó, nem áll meg ■ forgalommal szemben – csak felemelkedik, majd bukácsol egy kicsit, ■ utána rögtön a gázba taposhatunk. Nem akarták megfosztani ■ játékelménytől ■ játékost, ha már bedobta ■ zsetonokat: ilyen egy jó játékkermi játék. Ugyanakkor kihívást is kínál bőségesen. Az első, ovális pálya tökéletes az amatőr versenyzőknek, aztán jön „Dinoszaurusz kanyon”, ahol már nem árt ismerni a kanyarokat, és végül ■ tengerparti pálya hidakkal, aluljárókkal, ami aztán tényleg nagyon kemény.

Sega-játékról lévén szó, mi sem természetesebb, mint hogy készült ■ Daytonából Saturn-verzió is. A 95-ös konverzió ugyan nem egészen volt arcade minőségű, de a kissé lebutított grafika ellenére fantasztikus csatákat vívhattunk – jöllehet akkor még nem volt osztott képernyős kétjátékos mód. Sok rajongó emlékszik vissza szívesen: már rég nem az volt a cél, hogy a gép irányította ellenfeleket legyőzzük, hanem hogy a haverunkat megelőzve miként faraghatunk le még egy-egy századmásodpercet az időnkéből. És valahogy mindig sikerült is! Hónapokig játszottunk, de még mindig tudunk jobb és jobb eredményeket elérni. Aztán jött ■ szintén Saturnra készült Circuit Edition. A grafika jócskán fel lett turbózva, ■ sokat kifogásolt képfrissítés teljesen sima lett, betettek osztott képernyős üzemmódot, sőt új pályákat terveztek – egyszerűen sokat fejlesztettek ■ dolgon. De sajnos mégsem volt már



▲ Kicsit szélesebb gumikkal növelhetjük a tapadást több-kevesebb sikerrel

ugyan-

az az élmény.

Nehéz ezt megmagyarázni annak, aki nem egy rajongó megszállottságával szemléli ■ programot, mindenestre kicsit módosítottak a kocsik viselkedésén, és ez sajnos pont elég volt ahhoz, hogy ■ Daytona többé ne legyen Daytona – csak egy jópofa versenyjáték. Ugyanazok a váltási technikák és trükkök nem azt eredményezték, mint amit már a játékkeremben, illetve a korábbi Saturn-verzióban a tökélyig fejlesztettünk. Tartottam ■ tőle, hogy most ugyanez lesz ■ Dreamcast-verzióval is – de szerencsére erről szó nincs.

A Dreamcast-konverziót világszerte újjongva fogadták a bennfentesek, s jómagam is csak csatlakozni tudok hozzájuk: ennyire jó átírat talán még sohasem készült. Száz százalékig ugyanaz a hangulat, mint 94-ben, ugyanakkor a játék mégis XXI. századi színvonalat képvisel. Ugyanaz a jó kis Hornet kocsi, ugyanazok ■ baba pályák, ugyanazok a kissé bárgyú, de már jól megszokott zenék, és nem utolsósorban: ugyanaz az irányítás. Úgy ülhetünk át a játékkermi gép pilótaszékéből a Dreamcast elé, hogy nem érzékeljük ■ különbséget. Főleg ha van egy kormányunk, aminek a használata mellesleg erősen javasolt, merthogy ■ nagy ívekhez igen finom kormánymozdulatok szükségesek, és ezért az analóg kar rendkívül érzékeny. Ami pedig ■ lényeg: a régi jó trükkök ugyanúgy kamatoztathatók, mint anno – például ugyanúgy megvan a „repülőstart” lehetősége is. (A repülőstart lényege: féket nyomva tartani az utolsó pillanatig, miközben ■ fordulatszámmerő a sárga zónában legyen. Ez az egy dolog egyébként az analóg gáz miatt mindig is könnyebb volt a játékkeremben, mint Saturnon, s most Dreamcaston sem nagy ördögösség.)

Mindig is vágytam rá – és ezzel természetesen nem voltam egyedül –, hogy egy arcade minőségű Daytonával játszhassek otthon, és most tessék: itt van. A

BARÁTOK KÖZT

Daytona USA 2001

F355 Challenge

Test Drive: Le Mans

00/01 89%



Editionból, és ehhez készítettek még három speciális Dreamcast-pályát. Négy választható autóval

kezdünk (a már említett módosítási lehetőségekkel), ■ az összes pályán indulhatunk már alapban ■ Single Race móddal – mintha csak játékkeremben lennénk. Ezenkívül van ■ Championship mód, ahol ■ pályákból bajnokságokat szerveztek, s pontokért folyik a küzdelem. A helyezésünkön kívül olyan dolgokat is pontokkal jutalmaznak, ha menet közben a mezőny élén állunk, ■ kapunk pluszpontokat még a legjobb köreinkért is. Aztán jönnek a már jól megszokott opciók, úgymint idő elleni Time Trial, és a kétjátékos VS mód. Majd ami ■ lényeg: a hálózati Net Battle. Bár utóbbi sajnos egyelőre Magyarországról nem működik (merthogy ■ japánoknak 300 yent kell befizetni havonta, ha játszani akarnak, és ezzel összefüggésben csak japán gépekkel és internetes szoftverrel működik a dolog), ■ hírek szerint nagyon „hasít” – kíváncsian várjuk tehát a PAL-verziót. Addig meg remekül ellehetünk a három új pálya kitapasztalásával.

Hát szóval örülhetünk mi, Daytona-megszállottak. Az egyetlen dolog, ami egy kicsit szúrta ■ szemem – szó szerint –, hogy a játéknak az eredeti „hibáját” is áthozták: nevezetesen szörnyen idegesítő tud lenni, amikor a villogó rész-eredménytől nem látjuk ■ pályát. Jó, hogy úgy vannak elhelyezve az ellenőrzési pontok, hogy ez a helyzet általában egyenes szakasznál adódik, de hát az előzések-nél sem árt látni, mi történik. Ja meg a japán verzióban van egy kis bug, ami megbolondítja az osztott képernyős módot (ha utánaállítunk az irányító érzékenységének).

Ezt leszámítva azonban tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni ■ játékról. Hogy például ■ grafikát is dicséjük egy kicsit: semmiből előtűnő épületeknek vagy hegyeknek – ami még néhol ■ játékkermi változatban is volt – nyoma sincs, ■ immár belátni az autók ablakain is. Mind grafikailag, mind hangulatilag letlalátat ■ játék.

Daytona USA 2001 annyira

a játékkermi gép alapján készült, hogy például a sebességfokozatok külön-külön gombokra kerültek, s nem csak le-fel váltás van, mint a konzol-játékokban általában. Összességében csupán néhány apró részleten módosítottak, amit viszont abszolúte nem vesz zokon az ember. Ilyen például egy-két hangeffektus – mondjuk más a „csilingelés”, amikor áthaladunk az ellenőrzési pontokon –, illetve áttervezték a menürendszert, mert amennyire lehetett, megtoldották a játékot extra Dreamcastos lehetőségekkel. Például kimenthetjük nemcsak az eredményünket, de még a visszajátzásokat is a memóriakártyánkra. Im már magunk választhatjuk ki még az eredeti Hornet kocsi színét is, különböző típusú gumikat rakhatunk rá, és kérhetünk hozzá manuális váltót – az eredeti Daytonánál ugyebár maga a kocsiváltás volt ■ váltószelektálás. Apropos, kocsiváltás: ■ kocsik is új formákat kaptak, de szerencsére a külsőségeikben nem vonatkoztattak el túlságosan az eredeti változattól. Azt mellesleg valószínűleg senki sem sérelmezi, hogy ■ autók még szebbek, áramvonalasabbak, kevésbé szögletesek, mint a játékkeremben.

A Daytona USA 2001 tulajdonképpen egy remix. Bente van az ősrégi három pálya, a két pluszpálya a Circuit



▲ Alulról előztek



▲ Szellemképes a játék – persze csak az idő ellen versenyzünk

ÖSSZEFOGLALÓ

Lehet, hogy a Test Drive: Le Mans szebben néz ki. Lehet, hogy Metropolis Street Racer egy jóval komplexebb játék. A játékkermi autóversenyek között azonban akkor is verhetetlen a Daytona USA – pedig hát ■ eredeti automata már több mint hat éves. ■ Daytona régi rajongói boldogok lehetnek. ■ DC verzió játékkermi hangulatot teremt a szobánkban, ■ mindezt – amint a cím is mutatja – 2001-es színvonalon teszi.

POZITIVUM

- eredeti játékkermi hangulat
- eredeti autók és pályák
- plusz pályák és opciók

NEGATIVUM

- A kormány szinte követelmény
- Idegesítő eredménykijelző

GRAFIKA ██████████ 92 %

HANG ██████████ 91 %

ÉRTÉK ██████████ 94 %

V. Z.

vzoli@vogel.hu





SONIC SHUFFLE

Ki keveri a zsugát?



A Nintendo volt az úttörője ■ táblás-társasjáték-jelle-gű stílusnak. A Mario Party nagy sikert aratott, legfőképpen azért, mert sértődés nélkül ripityára szí-vathattuk benne a legjobb ba-rátainkat. A Sony sem maradhatott ki ■ nagy üzletből. Kapásból kiadott egy ha-sonló játékot Crash Bash címmel, ami ki-mondottan jól sikerült, bár nem érte el ■ nagy N sikereit. A Sega egészen mosta-náig késett ■ válasszal, de végül megje-lent a várva várt mű: a Sonic Shuffle.

Mint minden játéknak, így ennek is van története. Ez persze korántsem valami nagy horderejű hollywoodi sztori, de azért meg-teszi. Sonic és ba-rátai békésen él-ték hétköznap-jaikat, mikor egy váratlan dolog történt. Egy kétség-

beesett fairy (Lumina Flowlight) kereste meg őket azzal, hogy segítsenek neki Maginaryworld megmentésében. Az ál-mokból keletkezett csodálatos világ ve-szélyben forog, mert a gonosz Void szét-törte ■ Maginaryworldöt teremtő és össze-fogó kristályt, Precioustone-t. Csak egy megoldás létezik, össze kell gyűjteni ■ kristály darabjait, amíg nem késő. Bár ■ kerettörténet alapján arra ■ következtetés-re juthatunk, hogy a négy hős összefogva szerzi vissza a drágakő darabjait, de ez ■ játékban nem így van. Sőt. Egymással versengve kell minél gyorsabban megka-parintani az aktuális darabot.

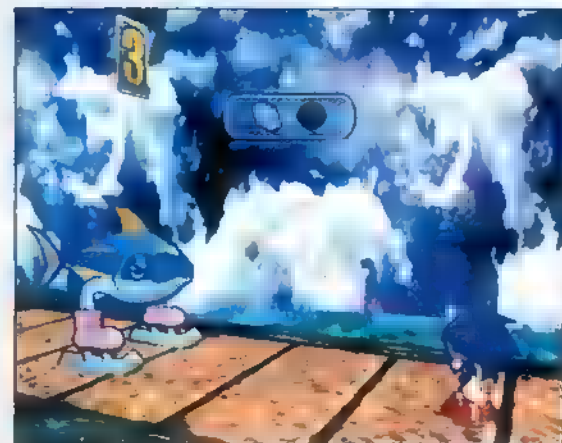
A Sonic Shuffle vérbeli társasjáték: mó-ka, kacagás. De ez ■ állítás csak egyet-len esetben igaz: ha rajtunk kívül akad még három ráérő emberke. Ha négy-nél kevesebben játszunk a játékkal, akkor az üresen maradt helyeken lévő figurákat a program fogja irányítani. És ettől a pillanattól kezdve nem arra fogunk játszani, hogy nyerjünk, hanem hogy a gép ne nyerjen. A CPU-játékosok ugyanis már közepes szinten gusztustalanul csálnak. Mindig jól állítják meg ■ forgólapot, pontosan emlékeznek ■ ellenfél lefordított lap-jaira, és úgy egyáltalán mindig bejön nekik minden. Nincs más választásunk, in-duláskor ■ CPU-játékosok szintjét könnyű-re kell állítanunk. Ekkor viszont átesünk ■ ló túlsó oldalára: számítsunk rá, hogy né-ha kimondottan értelmetlen dolgokkal fo-gunk szembesülni.

A játékot kétféleképpen indíthatjuk el. Story módban a kiválasztott figurával kell végigjátszanunk mind ■ öt pályát. Az el-lenfeleinket természetesen a program ir-ányítja, és továbbjutni is csak ■ első hely-ről lehet. A Versus mód már sokkal job-ban hangzik. Ha egynél többen akarunk játszani ■ játékkal, akkor ezt kell választani. Sajnos ■ csaló cpu-játékosokat (pl. ha csak ketten vagyunk) itt sem tudjuk kiiktatni, de nagyságrendekkel jobb az esélyeink.

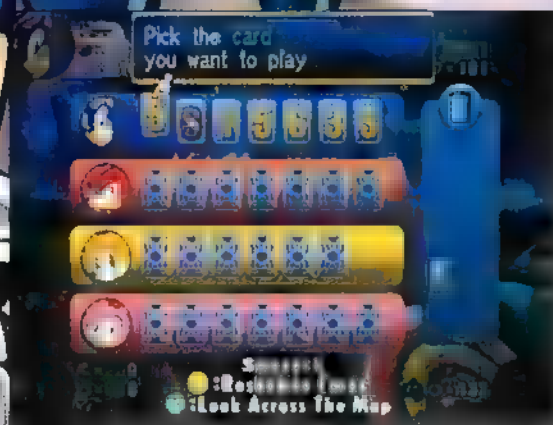
A játék alapszabályai egyszerűek, de az idő múlásával egyre újabb és bo-nyolultabb dolgokkal fogunk találkozni. Adott a pálya, amin különféle mezők vannak. A cél ■ Lumina által megjelölt mező elérése, ahol egy Precioustone-darab található. A játékosok egymás után lépnek. Attól függően, hogy ■ me-ző, amire léptek, mit ábrázol, különféle dolgok történnek. A legegyszerűbb a kék és a piros gyűrű mezője. A kék me-zőre lépve kapunk, a pirosra lépve vesz-tünk gyűrűállományunkból. A darabszám attól függ, hogy éppen hányadik körben járunk, és hogy hány-szor léptünk már ilyen mezőre a játék folyamán (combo).

Vannak esemény-mezők, ahol több-féle dologra kerül-het sor. Ha egy Forcejewel-t őrző szörnyet talá-lunk, ak-kor

harcra (Battle) kerül sor. A kristályt őrző szörny felett megjelenik egy kártya, amin ■ védettsége látható. A saját kártyáinkból egy legalább ekkorát kell kiválasztanunk. A lap elkezd pörögni, és nekünk kell meg-állítani. Ha ■ szám nagyobb vagy egyen-lő, mint ■ szörny védettsége, akkor miénk a kristály. Ha kisebbet forgattunk, akkor elvesztünk pár gyűrűt. Ha minijátékot (Mi-ni Game) rejtő mezőre léptünk, akkor ját-szani fogunk. Ez lehet 1-1-1-1, 3-1 vagy 2-2 elleni küzdelem. Ezek a játékok zöm-ben nagyon ötletesek, nagyon jókat lehet rajtuk mulatozni. A cél persze a minél több karika beszerzése, néha társaink ká-rára. Ha egy olyan csatamezőre lépünk, ahol más is áll, akkor párbajra kerül sor. Ez általában egy kártyaforgatós játék, ahol ■ cél ■ legnagyobb vagy éppenséggel a legkisebb pontszám összegyűjtése. Vannak olyan mezők (Shop), ahol Forcejewel-eket lehet vásárolni, általában meglehetősen borsos áron (50+ gyűrű). A táblán kétállapotú mezők is található-k. Ezek olyan átjárók, melyek csak minden X-edik körben használhatók (pl. krokodil). Vannak játékosfüggő mezők is. Ezeket csak egy bizonyos figura tudja használni, pl. Tails átrepül a szakadék felett. Igen rit-kák az interaktív mezők. Itt valamilyen ani-mációval egybekötött esemény zajlik le, pl. egy delfin felkap minket és a pálya egyik véletlenszerű mezőjére visz. Nem maradhatott ki a leglényegesebb mező, a



▲ A halak a jég alatt telelnek, nem?



▲ Itt még teljes a készlet a lapokból

rugós gomba. Ha erre lépünk, akkor átrepülünk a pálya átellenes oldalára.

A játékmező kitárgyalása közben több olyan dolgot is említettem, amiről még nem volt szó. A játékban számozott kártyalapok alapján lehet bármit akciózni (lépni, harcolni stb.). A lapok egytől hatig vannak számozva (4-4 db), ezek mellé jön három Speciális lap, és egy Robotnik-Eggman lap. Így induláskor mindenkinek 7 lap jut. Bármilyen akció esetén lapot kell választanunk. Ezt nemcsak a sajátunkból tehetjük meg, hanem az ellenfél paklijából is. Persze a társaink lapjainak csak a hátulját látjuk, így tiszta lutri az egész. Ha behúzzunk egy Robotnik lapot, akkor egy csomó rossz dolog történhet velünk, tehát legyünk óvatosak. A Speciál lap három dolgot tud, ebből leginkább a lap megpörgetése használható. Ilyenkor 1-7-ig bármilyen értéket forgathatunk, az egész csak rajtunk múlik. Nagyon fontos szerepet töltenek be a játékban a Forcejewel-ek. Ezek kristályok különféle speciális dolgokat tudnak. Akadnak olyanok, melyek segítségével egyszerre több lapot is felhasználhatunk. Egyes kövekkel a játékosokat tudjuk összevissza teleportálni. Bizonyos kövek segítségével lapokat csereberélhetünk ellenfeleinkkel. Sajnos nincs hely mind a 38 Forcejewel ismertetésére, de ezt megteszi helyettünk a játék a töltögető képernyőkön. A szint végén elszámolásakor emblémákat osztogat a



▲ Te Knuckles, most haragszol rám?

program. Emblémát kap legtöbb gyűrű birtokosa, legtöbb Forcejewel tulajdonosa, és még sorolhatnám. Az győz, aki legtöbb emblémát tudta összegyűjteni.

A játék megjelenésére nem lehet panaszkodni. Ez bizony kimondottan profimunka. A speciális cell-shading effekt (a figuráknak vékony fekete körvonalai vannak, pl. Jet Grind Radio, Wacky Racers) teljesen képregényszerűvé teszi az egész játékot. A szereplők animációja tökéletes, és kameramozgatás is nagyon jó. A pálya legtávolabbi pontja is ki van rajzoltatva, és mindez akadozás nélkül jelenik meg képernyőn. Az egész játék valahogy annyira egységes és annyira el van találva, hogy kár lett volna bármilyen szinten tovább szöszölni vele. Grafikaiag tehát csillagos ötös.

A játék hangjait a Sonic Adventure-ből kölcsönözték. A szereplők beszéde, régről ismert csilingelő gyűrű hangja, a karakterek speciális képességeit aláfestő hang, mind-mind kiváló. A zene is jónak mondható, bár játékidő hossza miatt (1,5 óra) kicsit monotonná válik végére. A minijátékok és egyéb események külön zenei és környezeti hangaláfestést kaptak, ezek szintén nagyon jól sikerültek. Csak ismételni tudnám a grafikai résznél tett megjegyzésemet a csillagokkal.

A Sonic Shuffle legrosszabb tulajdonsága játszhatósága. Hiába a kitűnő grafika és magával ragadó hangulat, ha játékidő nagyjából egyharmadát azzal töltjük, hogy bámuljuk képernyőt és a gépre várunk. A Sonic Team kóderei ezt a részt sajnos nem tudták rendesen megoldani. A játék még a legapróbb történéseknél is azonnal a GD-ROM-hoz nyúl és hihetetlen sokáig nyüstöli azt. A töltési idő nemegyszer túllépi a fél percet, ami azért sok, mert játék folyamán nagyon sokszor kénytelenek vagyunk eltűnni. És ez sajnos iszonyatosan vontatottá teszi a játékot. A játszhatóság rovására megy még a bonyolult játékszabályok tömkelege. Míg eleinte egészen egyszerűen elleszünk a játékkal, a későbbiekben minijátékok és egyéb események megjelenésével egyre több és bonyolultabb szabállyal fogunk szembesülni. Bár nekem ezek nem okoztak nagy megpróbáltatást, de figyelembe véve azt, hogy a játékkal egy éves gyerekek is el kellene boldogulnia, akkor már érthető ágálásom. Ha egy kicsit egyszerűbb lenne a játék, akkor talán kevesebbet is töltené lemezzről, és talán a játékmenet se lenne ennyire vontatott.



▲ Így készül a Sonic-Tails-Amy rántotta



▲ Ez már engedély nélküli csoportosulás!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sonic Shuffle minden jóakaratom ellenére sem érdemel közepesnél jobb értékelést. A szuper grafika és hangok mellé vontatott játékmenet társul, amit az örökkévalóságig tartó töltési idő koronáz meg. Egyetlen jó dolog minijátékokban rejlik. Többnapos tesztelés után is előjöttek addig még nem látott új minijátékok. Az persze nem túl jó dolog, hogy a 2 perces töltögetés után 30 másodpercig átszathatunk csak, hát valakinek van türelme végigülni a töltő képernyőket és pár cimborája, akikkel egy jót akar játszani, ugorjon rá a játékra. Türelmetlenek ne is kezdjenek vele.

POZITIVUM

- csodálatos grafika
- szuper minijátékok
- 4-en játszva nagyon jó

NEGATIVUM

- vontatott játékmenet
- brutálisan sokat tölt
- lehetne benne netes lehetőség a csaló CPU-játékosok kiváltására

GRAFIKA ██████████ 91 %

HANG ██████████ 87 %

ÉRTÉK ██████████ 71 %



SakmaN
sakman@vogel.hu



Dreamcast

Típus	Akción
Kiadó	Crave Entertainment
Fejlesztő	Warthog
Megjelenés	2000. november 27. PAL/NTSC

STARLANCER

Zúr az űrben

Régi motorosok nyilván hallottak már a klasszikus Wing Commander-sorozatról. Ezen játékok szülőatyja, Chris Roberts pár évvel ezelőtt „megszabadult” addigi munkáltatójától, az Origintól és saját vállalkozást alapított, Digital Anvil néven, majd elkészítette a Starlancer című PC-s játékot. A program igen pozitív visszajelzéseket váltott ki a játékosokból és a szakmából egyaránt, nem véletlen, hogy a szoftveróriás Microsoft, amilyen hamar csak tehetett, felvásárolta a Digital Anvilt. Chris Roberts cégének egyébként semmi köze nincs a játék DC-s verziójához, azt teljes egészében külsős fejlesztők készítették.

A StarLancer nem más, mint egy űrhajós szimulátor/lövöldözős játék, amely a XXII. századba, egy hidegháború kellős közepébe vezet a vállalkozó kedvűeket. A küldetés alapú programban a célunk az, hogy minden misszióban végrehajtsuk a számunkra kitűzött feladato(ka)t. Minden bevetés előtt egy rövid animáció közli velünk a következő küldetésről a tudnivalókat. Elindulás után azonban szinte mindig kiderül, hogy egész más dolgok várnak ránk a valóságban, mint az korábban feljebbvalóink ígérték. Emiatt rengeteg döntést kell hoznunk rövid idő alatt, ez adja a játék igazi varázsát – azt, hogy nem tudjuk, mi fog történni néhány másodperc múlva. Természetesen ahogy haladunk előre a játékban úgy kapunk újabb fegyvereket és űrhajókat, és úgy lesznek a bevetések egyre ne-

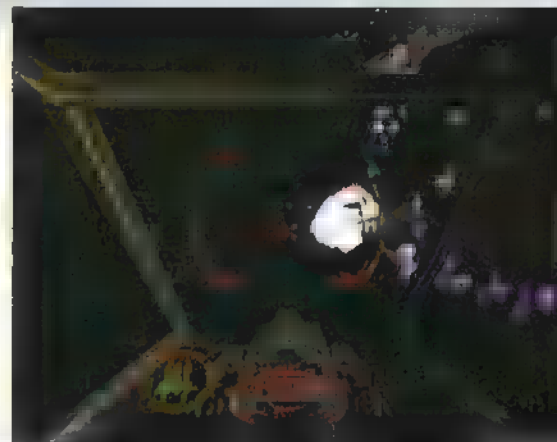
hezebbek. Ezt főleg azoknál a küldetéseknél tapasztaljuk, amelyekben a cél egy saját hajó megvédése az ellenséges támadásoktól. Az ellen ez esetekben ugyanis előszeretettel lövöldöz ki torpedókat, amelyeket ilyenkor – ugyanis más megoldás nincs – kénytelenek vagyunk magunk szétlőni. Ez persze nem a leg egyszerűbb feladat, sokszor fogunk szitkozódva újratekenni egy-egy küldetést emiatt. A történetre fűzött küldetéseken kívül lehetőségünk van még egy kis gyors lövöldözésre, valamint interneten keresztül egy maximum 6 fős küzdelemben is részt venni.

Ebben a játéknak a legjobban kidolgozott része az, amely – az ilyen PC-ről áthozott programokban – általában a legtöbb kritikát kapja, nevezetesen az irányítás. Aki ismeri a hasonló típusú PC-s játékokat, tudhatja, hogy rengeteg gombkombináció van bennük, tehát egy billentyűzet nélkül lehetetlen lenne játszani velük. Amikor meghallottam, hogy itt a Starlancer DC-re, csak legyintettem, hogy az irányítást úgyse tudják jól megoldani, ám be kell valljam, tévedtem. Némi gyakorlatozás után az ember tökéletesen vezeti űrhajóját, annak ellenére, hogy kb. 25-féle különböző funkciót préselték rá a fejlesztők a gamepadre. Ezt úgy érték el, hogy bizonyos gombok „shift”-ként funkcionálnak, nyomva tartásuk megváltoztatja a többi funkcióját.

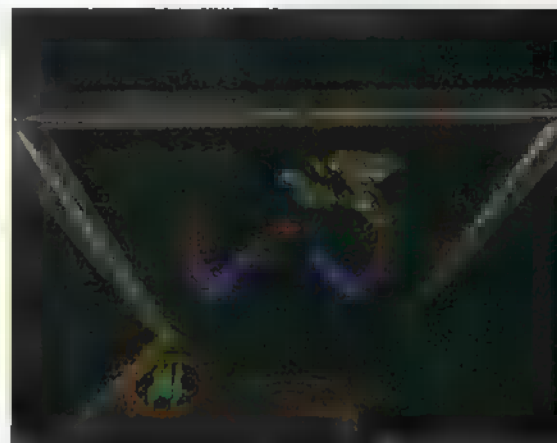
A játék grafikájáról érdemes szót ejteni. Hatalmas, részletesen kidolgozott textúrájú hajók száguldanak keresztül az űr sötétjén, néha pedig igen látványos robbanások kíséretében távoznak az örök vadászmezőkre.

Aki az ilyen stílusú játékokat kedveli, mindenképpen próbálja ki a Starlancert, amely számomra az év egyik legkellemesebb DC-s meglepetése.

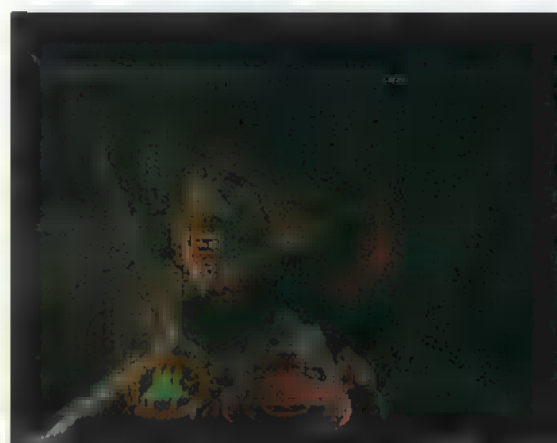
Caris
caris@vogel.hu



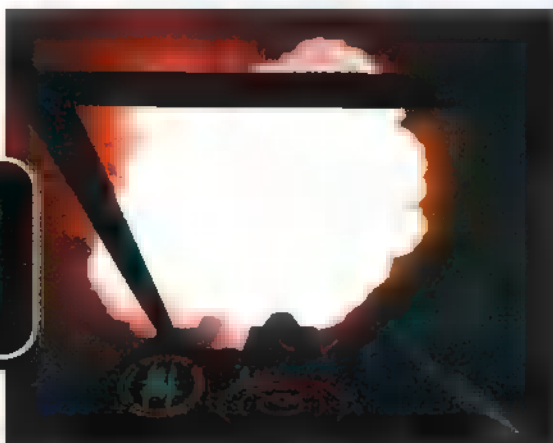
▲ Valakik nagyon pufogtatnak a távolban



▲ Előbb-utóbb úgyis eltalállak!



▲ Hát igen, a gazdagabbjának ilyen nagy hajóra is futja



▲ Ezt megkaptad, barátcskám!



▲ Hüüü, ez meleg helyzet volt

ÖSSZEFOGLALÓ

Látványos grafika és izgalmas játékmenet jellemzi a Starlancert, amely minden DC-tulajnak ajánlott. Nagyon jó, hogy a sok – nem túlságosan összetett – arcade-átírat mellett ilyen mélyebb, bonyolultabb játék is megjelenik a Sega konzoljára.

POSZITÍVUM

- Egy konzolokon ritka stílus képviselője Dreamcaston
- Jól eltalált irányítási rendszer
- Nagyon élvezetes

NEGATÍVUM

- Néha nehéz küldetések
- Grafika helyenként kicsit sötét

GRAFIKA ██████████ 89 %

HANG ██████████ 82 %

ÉRTÉK ██████████ 86 %





Dreamcast

Típus	Autós
Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	www.ubisoft.com
Megjelenés	2000 december
	AL/NTSC

POD SPEED ZONE

Versengés a világhálón

Pontosan emlékszem arra, amikor a POD első része megjelent PC-re. Már hogy ne emlékeznek, amikor az elsők között használta ki az akkoriban még forradalmian új, high-tech jelzőkkel illetett 3DFx cég (hol van már...) Voodoo 3D grafikus gyorsítókártyáját. Szájtátva álltunk a CSODA előtt, és bámultuk az elképesztő grafikát. Akkor pár hónapig a POD volt az etalon az autós játékok között.

A dolgok jelenlegi állása szerint a Ubi Soft igencsak bízik a játékosok emlékezőtehetségében, hiszen egy jó pár évvel ezelőtt megjelent PC-s játék „folytatását” próbálja eladni POD Speedzone néven, ráadásul a Dreamcast-tulajdonosoknak. Mivel annak idején láttam az eredeti POD-ot, bátran kijelenthetem: az egész egy nagy marketingfogás. A két játék között – azon kívül, hogy autókkal kell versenyezni – szinte semmilyen közös vonás nincs. Persze ez nem baj, a lényeg, hogy a játék jó legyen.

A POD Speedzone alapvetően abban különbözik az átlagos autós játéktól, hogy kifejezetten az internetes versengésre hegyezték ki. Az „off-line” módban nincs bajnokság, csak szimpla versenyek. A három választható játékmódból leginkább a Thriller érdekes. Az éppen utolsó helyen kullogó játékos energiája folyamatosan csökken, így ha nem gyűjtögeti szorgosan az energiatöltő kristályokat, akkor hamar kiesik a versenyből. A rendelkezésre álló hat pálya elsőre igen kevésnek tűnhet, de mindegyiknek elérhető a túkrözött verziója is. Egyetlen közös vonásuk, hogy egyikén sem lehet csutka gázzal végigszágulni. Mindig akad valami, ami miatt le kell lassítanunk majdnem csigatempóra. Egy hajtókanyar, egy autóröncs vagy a pályán garázdálkodó csapok: ezek mind-mind akadályoznak minket a folyamatos szágulásban. Persze egyébként sem érdemes ész nélkül nyomni a gázt, mert hamar kirepülhe-

tünk a pályáról. A rejtett rövidítéseket és titkos átjárókat pedig végképp nem fogjuk így megtalálni. És hát ezek a legtöbb esetben előnyhöz juttatnak minket, így érdemes odafigyelni rájuk. A korábban említett energiatöltő kristályok mellett akad még egy pár fajta kristály. Ezek energialövedéket, közelgészékelős aknát, gyorsítótöltetet, esetleg rövid ideig ható rakétahajtást adhatnak. A lehetőségek eltárolódnak (kis ikonok a képernyő felső részén), így későbbiekben mindig a szükséges időben tudjuk majd a kellő dolgot aktiválni.

Ha a „gyakorló üzemmódot” eluntuk, és nemzetközi szinten el akarjuk ismertetni vezetési tudományunkat, akkor irány a világháló. Az egyszerű regisztrációs procedúra után azonnal ellenfelek után nézhetünk. A szerverlistából lehetőleg a földrajzilag közelebbieket favorizáljuk (Paris). Mivel a játék még elég újnak számít, így érthetően nem tolonganak a versenyzők a szervereken. A teszt időpontjában (december eleje) mindössze 16–18 versenyző nyomult két amerikai szerveren (Los Angeles, New York). Szerencsére sikerült összemérem a tudásomat néhányukkal (volt egy washingtoni, egy brit és egy skót ellenfelem), így van tapasztalatom a netes játékkal kapcsolatosan. A program hálózatos része nagyon jól sikerült: gyakorlatilag teljesen lagmentesen (szakadozás) tudtam játszani, még akkor is, amikor egyszerre hárman nyomultunk egy pályán. Ráadásul a pingem is folyamatosan „szomorú” volt, míg a többieké „vigyorgott”, mint a tejbetők. Aki teheti, az próbálja ki a játékot neten: biztosan állítom, hogy sokkal jobb egy valódi hús-vér ellenfél, mint a program generálta gépi játékosok.

A játék kivitelezése átlagosan jó. A grafika igazából nem egy nagy szám, de cserébe iszonyatos sebességgel, atomstabilan szágul. Még a netes, és az osztott képernyős üzemmódban sem lassul le. Amin talán hegyezhettek volna, az a kocsik kinézete. Tény, hogy a dukkózás csillog-villog, de ez mit sem ér, ha a kocsik kivitelezése ötletlen. Mindössze egy-két járgány üti meg egy alsó tagozatos emberke képzeleterejét. Ennél azért lehetett volna jobbat is csinálni. A hangokról nem sokat lehet mondani. Semmi kiemelkedő nincs bennük. Monoton géphangok, néha megnyikkanó gumik, közepes zene. Ennyi.



▲ Lelki füleim gumicsikorgást jósolnak



▲ A földrajzi hovatartozás lekérdezése

ÖSSZEFOGLALÓ

■ Játék igazából jó, főleg, ha akad hozzá némi internetelés is. A megjelenése egyszerű, nincs benne semmi extra sallang, meg csiricsaré menürendszer: minden teljesen funkcionális. Az internetes támogatás kimondottan jó ötlet, és mindamellett, hogy kitűnően működik, legalább 15%-kal megemeli a játék értékelését. A POD Speedzone ha világsiker nem is lesz, de mindenképpen a jobb játékok kategóriáját fogja gyarapítani.

POZITÍVUM

- iszonyatosan gyors tempó
- SegaNet-támogatás
- könnyen kezelhető

NEGATÍVUM

- gyenge hangok
- a grafika (autók!) lehetne jobb
- szimulátorrajongók fejlejték el!



▲ Egy újabb netes ellenfél próbálkozik

SakmaN
sakman@vogel.hu

GRAFIKA 72 %

HANG 65 %

ÉRTÉK 72 %



Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Mattel Interactive
Fejlesztő	Avalanche
Megjelenés	2000. december (PAL/NTSC)

PRINCE OF PERSIA 3D

A perzsa herceg harmadszor is nekifut



▲ Egy ekkora könyvtárban csak így lehet közlekedni

A PC-s játékok hőskorának egyik pozitív hőse a „Herceg”. Ő volt az, aki egymaga keresztül verekedte magát megannyi ellenségen és trükkös buktatón, hogy végül szembe szállhasson a gonosz Jafarral. Hogy mindezt miért is tette? Mert Jafar szemet vetett a kedvesére. A hölgy természetesen nem mondott, aminek eredménye egy hatalmas homokóra lett. Az újrafeldolgozás Prince of Persia 3D néven 1999. decemberében jelent meg PC-re, egy évvel később pedig Dreamcastre. A konverzió (és a DC) dicsőségére legyen mondva,

hogy az eredeti PC-s játékot minimális változtatások mellett sikerült átírniuk.

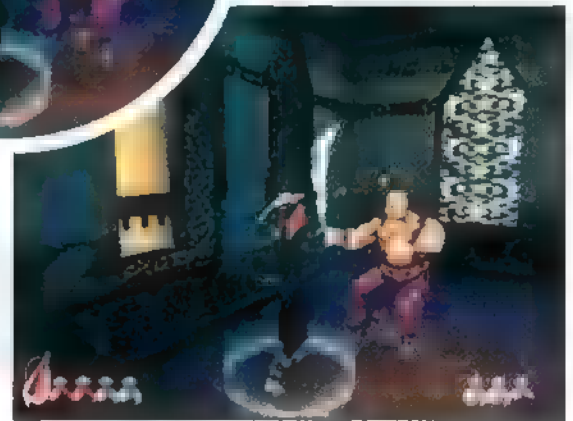
A történet képtelensége, hogy a 2000-es játékban szereplő herceg egészen biztosan nem azonos az eredetivel, hiszen ő tizenegynéhány évvel ezelőtt szultánná avanszált, a kiszabadított leányzó pedig szultánné lett. Na mindegy. Szóval adott a mostani szultán, akinek egy csodálatosan szép leánya van. A lányra sok a jelentkező, de akkora mákunk van, hogy pont mi vagyunk a férjelölt. A szultán gonosz testvéröccse viszont a saját (tigrisfejű?) fiának szeretné a lányt, még a vérfertőzés terhe mellett is (hisz uncsitesők, nem?). Az akadály (mi) tehát eltávolításra kerül, vagyis egy dutyiban kötünk ki.

A történet innen kerül át a saját kezünkbe. Most leszögezem minden kalandvágyó ifjonc kedvéért, hogy a hercegnő kiszabadítása nem könnyű feladat. Utunk során nagy szükségünk lesz a logikánkra, ügyességünkre és megfigyelőképességünkre. A legnagyobb szükség viszont a kitartásra lesz. Nagyon sok esetben kell lépésről lépésre haladnunk úgy, hogy nem tudjuk, mi vár ránk a következő szobában. Nem egy pályát csak úgy tudunk megcsinálni, hogy tízméteres előrehaladás után elhalálunk, majd az újakezdés után ezt a részt ismerve a következő tíz méter, és a szokásos elhalálozás következik. Persze ez nem jellemző az egész játékra.

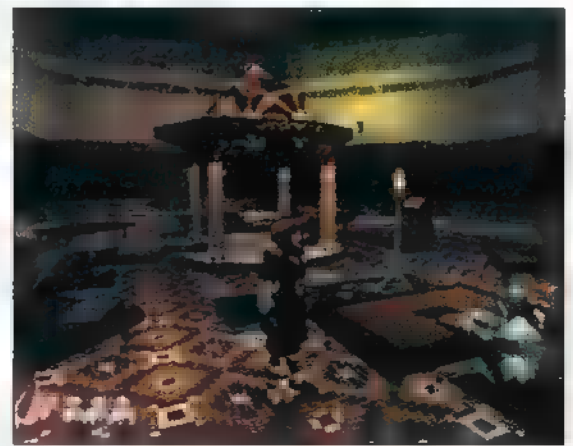
A készítőik sajnos nem vették figyelembe azt, hogy sokan nem ismerik az eredeti játékot, a stíusból adódóan pedig egyből Lara kalandjaival vetik össze. Ez talán rossz húzás volt. A Larához szokott játékosoknak sok minden nem fog tetszeni. Leginkább a harcrendszer, amit az eredeti 2D-s játékból vettek át. Ha valaki ezt ismeri, akkor tök jó poén, de ha nem, akkor utálni fogja. Az egyetlen változtatás, hogy a kardok mellett íjat is használhatunk különféle nyilakkal. Az irányítás is másképpen van megoldva. Az analóg kar hátrahúzása esetén a herceg hátrafelé MEGY, és nem idétlenül UGRIK, mint Lara. Bár ezt az ugrást sokan megszokták, de én már annak idején is utáltam. Ugrani az erre rendszeresített gombbal lehet, gyakorlatilag minden irányban. A herceg különféle mozdulatait szintén csak azoknak kell előre begyakorolniuk, akik nem ismerik az ősjátékot. A többieknek minden magától értetődő.

A játék grafikailag a jobb kategóriába tartozik. Ez azt jelenti, hogy amit a képernyőn látunk, az nagy általánosságban szép. De ha egy kicsit jobban belemélyedtek volna a grafikusok, akkor lehetett volna még szebbet is csinálni. A textúrák minősége meglepően jó, már az első pályán szembejönnek a falak grafikájának élethűsége. A karakterek modelljei átlagosak, vagyis nincsenek túl sok poligonból, és átlagos textúrákat raktak rájuk. Ezen egészen biztosan lehetett volna még dolgozni. A 3D motor sebessége szintén nem Larát idézi, hiszen gyakorlatilag szaggatásmentesen mozgatja a pályát. Erre az egy dologra szerencsére rendesen odafigyeltek. A játék hangjai szintén kétélűek. A zene igen kellemes keleti hangulatot kölcsönöz a játéknak, és kimondottan jól illeszkedik a grafika meghatározó stílusához. A probléma a hanghatásokkal van. Az ősjáték hangulatát szerették volna visszahozni az eredetihez nagyon hasonló hangokkal, ami bizony rossz húzás volt. Egy grafikailag teljesen átalakított játék mellé 2000-es színvonalú hangok dukálnak.

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Még egy csapás, és véged van, dagadt!



▲ A jótanácsokat komolyan kell venni

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Arabian Nights: Prince of Persia a Lara-stílust kedvelőknek biztosan tetszeni fog. Egy kicsit más a játékmenete, több benne a fejtörő, és a harcrendszer is gyakorlást igényel. Néha kilátástalanul képtelennek tűnik a továbbjutás bizonyos helyeken, de egy pár perces nézelődés és töprengés után megtalálható a megoldás. Nem szükséges minden ellenféllel szembeszállni, akár el is menekülhetünk előlük. Ha elég kitartónak érzed magad és nem viszolyogsz a Lara-stílustól, akkor az AN:PoP3D a te játékod.

POZITÍVUM

- szép grafika
- kihívás
- jó hangulat

NEGATÍVUM

- egyes részeken csak sokszori nekifutással lehet átjutni
- ritkán lehet menteni
- idejétmúlt harcrendszer

GRAFIKA ██████████ 88%

HANG ██████████ 84%

ÉRTÉK ██████████ **81%**



Végso sebességfokozat – ezúttal két keréken

TOP GEAR HYPERBIKE

BARÁTOK KÖZÜ

PlayStation teszt

Excitebike 64	-	-
Supercross 2000	-	-
Top Gear Hyper Bike		

A Kemco Top Gear-sorozatával talán már minden N64-tulajdonos találkozott – legalábbis akik a technikai sportokat feldolgozó játékokat szeretik, azok biztosan. A Top Gear Rally két része, valamint a Top Gear Overdrive ha nem is tűnt ki, de az erős középmezőnybe sorolt be a rally-szimulációkon belül, ezért okkal feltételezheti bárki, hogy most a Hyper Bike is követi ezt hagyományt a motorversenyek mezőnyében. Lássuk, helyes-e a feltételezés!

A Top Gear Hyperbike kicsit hasonlít a PlayStationös Moto Racerre, már amennyiben itt is szerepelnek mind gyorsasági, mind crossmotorok. Eredeti típusok, illetve eredeti márkák vannak felvonultatva, és a programhoz olyan cégek adták a nevüket mint a Honda, a Kawasaki és a Yamaha. Összesen 16 mocit próbálhatunk ki, bár hozzá kell



▲ Íme az első jutalmunk – mármint baloldalt

tenni, hogy ez a szám tartalmaz három jutalommotort is. A pályák világ nevezetesebb pontjain lettek elhelyezve, például versenyezhetünk Alpokban, avagy kelta romok között, egyiptomi piramison száguldhatunk át, és így tovább, valamint a crossozáshoz van néhány szokványos stadion is.

Amikor a programot először indítjuk, rögtön megismerkedhetünk a felvehető bónuszokkal, ez alapján mindjárt láthatjuk, hogy az eredeti motormárkák ellenére nem egészen élethű szimulációhoz van dolgunk. Amúgy nem tart sokáig az említett ismerkedés, hiszen csak két dologról van szó. Először is van a kék gömb, ami nitro boostot rejt magában, s amit azután menet közben az Alsó C lenyomásával használhatunk. Hogy mennyi nitro van feltankolva, kilométeróra feletti szifonpatron-féle ábrában követhetjük nyomon. A kék gömbön kívül még pirosakat vehetünk fel: ezek pedig ún. nitro burstot eredményeznek, ami hatását tekintve ugyanúgy gyorsít minket, mint a kék nitro, csak ezt nem tankolhatjuk fel, hanem automatikusan, a felvétel pillanatában aktiválódik.

Rögtön azt is megfigyelhetjük hogy néhány nitro-gömb szépen elsuhan a fejünk felett, mintha a pályatervezők túl magasra helyezték volna őket. Ennek oka, hogy igyekeznünk kell a begyűjtésükkel, mert ha valaki fürgébb nálunk, a gömbök léggömbé változnak és huss! Persze egy idő után újratermelődnek, de addigra mi már rég távol leszünk.

Taktikusnak kell tehát lennünk: a kék nitrot azokra a helyzetekre érdemes tartogatni, amikor valakit előzni kell, nehogy mások felvegyék előlünk pirosakat.

A játékban nem csak motort, de motort is választhatunk, jóllehet a borszerkójuk színét leszámítva nemigen venni észre lényeges különbséget közöttük. A motorosunkkal nem csak megülni kell a járművet, hanem szó szerint ugrálni is kell vele. Méghozzá egészen speciális módon: Z-t lenyomva tölthetjük úgy mond rugó energiát, majd megfelelő pillanatban (egy-egy domb tetején) szabadjára engedhetjük a „felhajtó erőt”. Természetesen crosspályáknál, illetve azon belül különlegesen nagy ugratóknál van ennek kiemelt szerepe, hiszen – ahogy az egy



N64

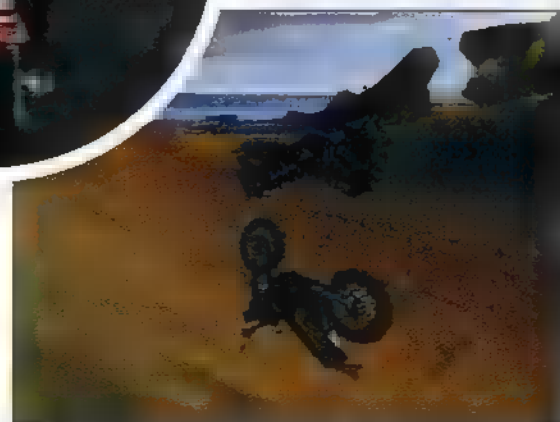
Típus	Motorverseny
Kiadó	Kemco
	www.kemco-games.com
Felkészítő	Snowblind Studios
Megjelenés	2000. március

ilyen játéktól elvárható – különböző gombkombinációkkal kisebb légi mutatványokat produkálhatunk. A gép ún. stunt pontokkal jutalmazza az efféle bravúros tetteinket, ami nem elhanyagolható momentum, ha hozzávesszük, hogy bajnokságon a pontszámunk alapján lehet a soron következő szezonhoz továbblépni.

A játék összesen négy üzemmódot tartogat a számunkra. A Single Race módban sima versenyeket indíthatunk, melyeken nem kell semmilyen kunsztra törekednünk, lévén, hogy nincsenek stunt pontok. Sőt még ellenőrzési pontok sincsenek, úgyhogy inkább arra kell gondot fordítanunk, hogy különböző levágásokat fedezzünk fel pályán – merthogy ilyenek viszont vannak. Például áttörhetünk egy terelő táblát vagy egy rozszant deszkakerítést, s ehhez hasonló – általában nem túl nehezen észrevehető – csalásokra kell gondolni. Ennél a módnál van két-játékos, osztott képernyős lehetőség is.

Utóbbival ellentétben a Time Attack móddal csak az időt hívhatjuk ki magunk ellen. Bár ahogy azt már általában a versenyjátékokban megszokhattuk, a legjobb időnk szellemképként meg fog jelenni a pályán.

A Trick Attack az a verseny, ahol aztán bele kell adni apait-anyait. Időre át kell haladnunk az ellenőrzési



▲ Ha az eséseket díjaznák, biztos nyerő mozdulat lenne



pontokon, s azon kívül még akrobatikus mutatványokat is érdemes végrehajthatunk a levegőben. Hogy mik is pontosan ■ mutatványokhoz szüksége gombkombinációk, azt ■ program megis tanítja nekünk, csak be kell kapcsolnunk a Trick Tutor opciót. Minden egyes produkciót természetesen pontoz a gép, s a pontszámok alapján kerül kiszámításra a végeredmény. Magától értetődően ezeken ■ versenyeken csakis crossmotorral lehet indulni.

Végül az utolsó, és egyben legfontosabb üzemmód a bajnokság. Több szezont játszhatunk végig, s a jutalommotorokat és a pályákat ezek teljesítésével kapjuk meg – ha még nem mondtam volna: kezdetben csupán egyetlen crossmotorunk, és egyetlen sportgépünk van.

A főmenüben az üzemmódokon kívül még van egy figyelemre méltó lehetőség: a Track Editor. Egy nagyon egyszerű, nagyon frappáns pályakészítőt mellékeltek az alkotók: iránypontok hozzáadásával formálhatunk, nyújthatunk, torzíthatunk egy körpályát, azon magasíthatjuk, süllyeszthetjük ■ pontokat, végül természetesen el is menthetjük az egészet. Gyerekjáték az egész, szinte el sem lehet rontani. (Azaz mégis: ha túl éles kanyarokat rakunk be, vagy más képtelenséget ötlünk ki, pirosan villognak ■ módosítandó szakaszok.) Saját pályát ugyan stadionon kívül máshová nem építhetünk, de így is nagyon klassz ez a lehetőség.

A játék grafikája eleinte talán nem igazán nyeri meg a tetszésünket, de ez csak addig van így, amíg el nem jutunk későbbi pályákra. A kelta tengerparton több kilométernyi hullámozó tenger mellett száguldhatunk el, avagy egy nem csekély méretű középkori vár falai között kanyaroghatunk.

Lenyűgözően nagy a terep, amin ráadásul arra mehetünk, amerre kedvünk

tartja, köszönhetően a sok mellékútnak és levágásnak. Plusz rendkívül gyors ■ játék, amit csak kicsit ront le az a tény, hogy ha magas felbontásra rakjuk ■ grafikát, észrevehetően ritkul ■ képfrissítés. De mindenképp javasolt azért ■ bővítő használta, mert a letisztult grafika többet nyom a latban, mint ■ sebességcsökkenés. Rögtön figyelmeztetnék is mindenkit: ■ magas felbontást külön be kell kapcsolni, nem elég hogy a program érzékeli a memóriabővítőt.

A motorok dinamikája nagyon jól el van találva, a teleszkópok tényleg úgy csuklanak a bukkanók hatására, ahogy az „elő van írva”. A motorosunk animációja is egészen pofás. Bár a gyorsasági motoroknál mintha a méretarányokkal kis gond lenne. Néha az lehet az érzésünk, hogy egy gyerek ül a nyeregben, ■ még csak le sem ér ■ lába, nemhogy be tudná dönteni ■ gépet. A crossmotoroknál viszont egyáltalán nincs ilyen probléma. Az ugratásoknál mondhatni természetes a figuránk mozgása, s ■ kunsztok is tetszetősek. Még úgy is, hogy a trükkök között akad olyan, amelyik nagyon mesterkélte. Van néhány olyan gyakorlat, ami még egy tornásznak is a becsületére válna, nemhogy egy motorversenyzőnek. Igaz, akkor már azt is kifogásolhatnánk, hogy irreálisan nehéz elesni. Jóformán csak akkor zakozunk, ha teljes gázzal belerohanunk egy falba. Ám ez így van jól, figyelembe véve ■ rendkívül gyors tempót. Másként fogalmazva: nem akarták játszhatatlanná tenni ■ játékot, és ezt semmiképpen nem lehet negatívumként értékelni.



▲ Tutankhamon forog a sírjában



▲ Tiszta időben jó messzire ellátni – csak elég magasra kell ugratni



▲ Szó szerint berepülök a célba



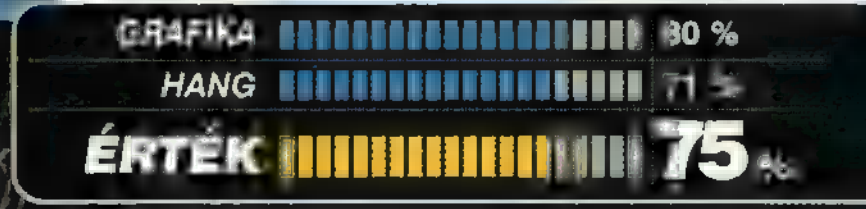
▲ Majdnem felugrattam ■ Stonehenge tetejére – csak össze ne dőljön

V.Z.

vzoli@vogel.hu

01-2-00-310
Első blikkre talán nem igazán megnyerő a Top Gear Hyper Bike, de ahogy belemelegedünk ■ játékba, úgy fedezzük fel az értékeit. ■ hatalmas és nem is csúnya helyszíneken fantasztikus sebességgel bukdácsolnak ■ motorok, s bár ■ felvehető bónusz nem tűnik soknak, az azonnali és ■ elraktározható nitro kombinációja egészen sajátos taktikázásra ■ lehetőséget. A játék egyedi játékmenettel büszkélkedhet, s nem csupán egy szokásos motorverseny.

POZITÍVUM	NEGATÍVUM
<ul style="list-style-type: none"> • Hatalmas helyszíneken téphetünk • Eszméletlenül gyors tempó • Korrekt pályaszerkesztő 	<ul style="list-style-type: none"> • Bővítő nélkül homályos, bővítővel meg akadozós a grafika • Kevés a bónusz-cucc



ZELDA MAJORA'S MASK

A gonosz álarca

N64	
Típus	Kaland
	Nintendo
	www.zelda.com
Fejlesztő	Nintendo
Megjelenés	1998. október (NTSC) 1998. november (PAL)



Két év elég nagy idő, általában nincs abban semmi meglepő, ha ennyi idő alatt elkészül egy játék. Mégis: a Nintendónak sokunkat sikerült meglepnie azzal, hogy még 2000-ben megjött a Zelda folytatása. Amikor még csak szó volt a megjelenésről, két okunk is volt hitetlenkedni a dátumot illetően: egyrészt ugyebár ■ 64 bites Zeldára hat évet kellett várni (a SNES-es után), másrészt pedig a Legend of Zelda: Ocarina of Time egy olyan gigantikus alkotás volt,

hogy annak ■ megismétlése szinte lehetetlennek tűnt. Nagyon úgy tűnik azonban, hogy a Nintendo számára nincs lehetetlen...

Az új rész – hogy úgy mondjam – az Ocarina of Time közti időben játszódik. Ott tartunk, hogy Link (a főhős) megmentette Hyrule varázslatos földjét, s visszatért fiatalkori énjéhez. (Most nem irányíthatjuk ■ felnőtt alteregóját.) Az ifjú harcos azonban nem elégszik meg azzal, hogy élő legenda-ként tisztelik ■ vidéken, ezért újabb kalandok keresésére indul. Egy titkos, egyszemélyes utazásra, mely azonban nem várt bonyodalmakba sodorja.

Ezúttal egy Termina nevű világban kalandozhatunk, mely legalább annyira varázslatos vidék, mint Hyrule – egy párhuzamos világ, mely hasonló, de mégis más. Ezt a világot az előző részből már jól ismert néptörzsek lakják. Termina középpontjában található Clock Town (egy vá-

ros), ahol hősünkhöz hasonló közönséges halandók laknak, s ahonnan kiindulva minden égtáj felé más-más jellegű vidékre jutunk. Termina mocsaras vidékein a Deku törzset találjuk, melynek tagjait bokroknak nézné ■ ember, aztán vannak ■ pufók Goronok, akik sziklával táplálkoznak, ■ ennek megfelelően választották meg az élőhelyüket, és vannak ■ uszonyos testű Zorák, akik a tenger mélyén élnek. Ja és ■ tengerparton tanyázó Gerudók is már ismerősek lehetnek: jóllehet a csak nőkből álló bagázs most nem mint tolvajok, hanem mint kalózok szerepelnek.

Ezt ■ csodálatos fantasy világot egy elég nagy probléma fenyegeti: ■ helybéliek számítása szerint a Hold három napon belül lezuhan a mennyből. És valóban: ha a játékban bármikor felpillantunk, az égbolton ott terpeszkedik a vészjósló tömeg. A katasztrófa mintha kapcsolatban lenne egy fura, maszkos figura felbukkanásával, aki Link előtt nem sokkal érkezett a vidékre, s valamennyi égtáj felé szinte helyrehozhatatlan károkat okozott. Pontosabban csak mi tudjuk őket helyrehozni, természetesen ■ megfelelő templomok csapdáit kijátszva, illetve a főgonoszokat legyőzve.

Mindjárt ■ játék elején találkozhatunk ezzel a bizonyos Skull Kid nevű fickóval, aki csúnyán kibabráll Linkkel is. A maszkos alak – ■ őt kísérő tündérek segítségével – ellopja Link hűséges lovát, Eponát, elcsórja az Idő Okarináját is, magát Linket pedig egy Deku kölyökké változtatja. A játék tehát úgy indul, hogy egy „facsemetét” irányítunk Clock Townban, akiről nyilván senki sem hinné el, hogy egy szuperhős.

Jómagam az új Zeldával kapcsolatban nagyon kíváncsian vártam, hogy vajon ismét lesz-e időutazás (hiszen a legutóbbi részben ez volt a legnagyobb poén), s hogy mi lesz a varázslatos dalokkal, amiket az Idő Okarináján lehetett lejátszani. Ami azt illeti, ezúttal ■ van időutazás, de ■ dolog teljesen másképp működik, azaz szerencsére nem ugyanarról a témáról húztak le még egy bőrt. Az Idő Dallamával tudunk utazni, mely dal ugyan már ■ előző részben is szerepelt, de most teljesen új funkciót kapott. Visszafelé pörgethetjük vele az időt, méghozzá az első nap elejére, amikor ■ városba érkezünk.

A játék jóval nehezebb, mint az elődje, köszönhetően ■ igen szűkre szabott időlimitnek, hiszen mikor letelik ■ három nap, ■ jóslatoknak megfelelően a Hold

BARÁTOK KÖZT

Plusz! teszt

The Legend of Zelda: Majora's Mask	—	—
Banjo Kazooie	—	—
Donkey Kong 64	—	—

...is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

...Windows alá -
...csak hogy ez a
...változat már
...scriptmotor



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle kérje az elárúsítótól!

CHIP



VOGON

Magazin • 1092 Ft • Előfizetés
augusztus

TECHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ

Magyarításunk alkalmazásokról •
A.E. •

RAIDER

playstation • playstation 2 • dreamcast • nintendo

RAIDER

Műszaki Magazin

MM



PLAYTIPP



playtipp
PLAYTIPP

100 200 300 400 500 600 700



Grandia II.-tippek

A Grandia II.-játékosokon szeretnénk segíteni ■ következő összeállítással, amely három részből áll. Az elsőben a boltokban vásárolható cuccokról lehet olvasni, a

másodikban a könyvekről, ■ harmadikban pedig a Manatojásokról találhattok értékes információkat.

Válassz tanácsok, azaz nyí, hol vegyünk, és mire a tárgyak?

Carbo Village General Store

Fegyverek

Falx: 500 G (+22 ATK, kard)
Shamshir: 620 G (+26 ATK, kard)

Páncélok

Cuir Bouilli: 500 G (+12 DEF, bőrpáncél)
Leather Armor: 750 G (+17 DEF, bőrpáncél)
Climbing Boots: 200 G (+6 MOV, +2 DEF, cipők)

Ékszerek

Heavy Stone: 120 G (+5 DEF, -5 MOV)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Eye Drops: 14 G (egy csapattag, felébreszti az alvó karaktert)

Egyéb

Mushroom Cloud: 20 G (egy ellenség, erő: 400, tűz alapú sebzés)
Goblin Toadstool: 30 G (egy ellenség, erő 250, mérgezést okoz)

Agear, Guard's Tent

Fegyverek

Falx: 500 G (+22 ATK, kard)
Shamshir: 620 G (+26 ATK, kard)
Army Saber: 750 G (+32 ATK, kard)
Iron Rod: 720 G (+30 ATK, fémrúd)

Páncélok

Leather Jacket: 650 G (+14 DEF, bőrdzseki)
Quilted Silk: 800 G (+18 DEF, mágikus



selyemköpeny)

Leather Armor: 750 G (+17 DEF, bőrpáncél)
Chain Mail: 950 G (+20 DEF, láncing)
Traveler's Hat: 300 G (+6 DEF, kalap)
Leather Bandana: 350 G (+8 DEF)
Climbing Boots: 200 G (+6 MOV, +2 DEF, cipő)

Ékszerek

Heavy Stone: 120 G (+5 DEF, -5 MOV)
Sleep Charm: 250 G (védelem altatás ellen)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Eye Drops: 14 G (egy csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)

Egyéb

Mushroom Cloud: 20G (egy ellenség, erő: 400, tűzalapú sebzés)
Hand Grenade: 60G (több ellenség, erő: 300)

Lilligie General Store

Fegyverek

Army Saber: 750 G (+32 ATK, kard)
Samurai Blade: 900 G (+38 ATK, szamurájkard)
Iron Rod: 720G (+30 ATK, fémrúd)
Flame Staff: 1250G (+40 ATK, tűz alapú [Burn])
Battle Rod: 960 G (+45 ATK, harci bot)
Multiple Knife: 650 G (+28 G, kés)
Hunter's Knife: 880 G (+36 ATK, vadász-kés, különösen állatok ellen hatásos)

Páncélok

Quilted Silk: 800 G (+18 DEF, mágikus selyemköpeny)
Guardian Robe: 1200 G (+22 DEF, +méregellenállás)
Chain Mail: 950 G (+20 DEF, láncing)
Plate Mail: 1400 G (+25 DEF, teljes fémpáncél)
Guardian Hat: 450 G (+10 DEF, védelem altatás ellen)
Iron Bandana: 480 G (+12 DEF)
Iron Helm: 600G, fémsisak)
Hunter's Boots: 400 G (+8 MOV, +4 DEF, cipő)

Ékszerek

Gauntlet: 800 G (+15 DEF)
Fire Charm: 400 G (5. szintű tűzellenállás)
Wind Charm: 400 G (5. szintű szélellenállás)
Earth Charm: 400 G (5. szintű földellenállás)
Lightning Charm: 400 G (5. szintű villámellenállás)
Blizzard Charm: 400 G (5. szintű hidegellenállás)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Eye Drops: 14 G (egy csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag: felébreszti a halott karaktert)

Egyéb

Hand Grenade: 60 G (több ellenség, erő: 300)
Insecticide Bomb: 60 G (egy ellenség, erő: 650, csak rovarok ellen jó)
Fireball Scroll: 50 G (egy ellenség, erő: 400, tűz alapú sebzés)
Whirlwind Scroll: 60 G (több ellenség, erő: 300, szél alapú sebzés)
Patience Nut: 20 G (több csapattag, +1 DEF)
Swiftness Nut: 20 G (több csapattag, +1 MOV)
Kuko Berry: 10 G (egy ellenség megzavarására alkalmas)

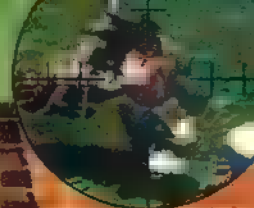
Mirumu General Store

Fegyverek

Swordfish Sword: 2200 G (+52 ATK, kard, amely kardhalból készül)
Oracle's Staff: 1800 G (+50 ATK, bot, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Flying Fish Bow: 2400 G (+55 ATK, íj, madarak ellen hatásos)
Flint Knife: 2000 G (+48 ATK, kés obszidiánból)
Hammer Axe: 2200 G (+52 ATK, nagy balta csak erős embereknek)

Páncélok

Pixie's Robe: 2600 G (+26 DEF, védelem az elaltatás és a megzavarás ellen)



Swordfish Armor: 2800 G (+30 DEF, páncél kardhalból)
Feathered Hat: 1120 G (+18 DEF, kalap)
Magnolia Bandana: 1080 G (+16 DEF, 1. szintű földellenállás)
Swordfish Helmet: 1250 G (+20 DEF, sisak kardhalból)
Crampons: 420 G (+4 MOV, 2. szintű hidegellenállás)

Ékszerek

Arctic Cape: 800 G (+10 DEF, 3. szintű hidegellenállás)
Earth Charm: 400 G (5. szintű földellenállás)
Poison Charm: 250 G (mérgeellenállás)
Paralysis Charm: 250 G (védelem a paralizáció ellen)

Tárgyak

Medicinal Herb: 10 G (egy csapattag, 200 HP-t gyógyít)
Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktereket)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)

Egyéb

Lumir Flower: 40 G (egy csapattag, 25 MP-t gyógyít)
Blueberry: 40 G (egy csapattag, 25 MP-t gyógyít)
Mogay Bomb: 250 G (több ellenség, erő 500, sebzés)
Insecticide Bomb: 60 G (egy ellenség, erő: 650, csak rovarok ellen jó)
Sleeping Harp: 250 G (több ellenség, altatás)

St. Helm General Store**Fegyverek**

Claymore: 3600 G (+60 ATK, nagy kétkézes kard)
Sister's Staff: 3500 G (+55 ATK, egy csapattag: gyógyítás)
Halberd: 4400 G (+68 ATK, nagy balta)

Páncélok

Sister's Robe: 4500 G (+35 DEF, mérgeellenállás), *Sister's Hat:* 1750 G (+20 DEF, védelem a paralizáció ellen)
Heavy Boots: 800 G (+10 MOV +6 DEF, cipő)

Ékszerek

Healing Ring: 500 G (+5 DEF, +gyógyítás)
Poison Charm: 250 G (mérgeellenállás)
Sleep Charm: 250 G (védelem altatás ellen)
Confusion Charm: 250 G (védelem megzavarás)
Paralysis Charm: 250 G (védelem paralizáció ellen)
Move Block Charm: 400 G (védelem mozgáskorlátozás ellen)
Magic Block Charm: 400 G (védelem varázslatkorlátozás ellen)

Tárgyak

Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Move Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti ■ mozgáskorlátozást)
Magic Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti ■ varázslatkorlátozást)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, feléleszti a halott karaktert)

Egyéb

Butter Roll: 120 G (egy csapattag, 50 SP-t gyógyít)
Fresh Sandwich: 100 G (egy csapattag, 600 HP-t, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Mogay Bomb: 250 G (több ellenség, erő 500, sebzés)
Holy Ashes: 200 G (több ellenség, erő 700, jó az élőhalottak ellen)
Myriad Power Nut: 20 G (több csapattag, +1 ATK)
Patience Nut: 50 G (több csapattag, +1 DEF)
Sympathy Nut: 20 G (több csapattag, +1 ACT), *Swiftess Nut:* 20 G (több csapattag, +1 MOV)

**Cyrum General Store
(Valmar újjászületése előtt)****Fegyverek**

Shadow Blade: 4000 G (+44 ATK -4 MOV, azonnal megölheti az ellenfelet)

Blazing Staff: 4200 G (több ellenség, +60 ATK, tűz alapú támadása van [Burnflame])
Whirlwind Staff: 4200 G (egy sorban álló ellenfelekre hat: +60 ATK, szél alapú támadása van [Howlsplash])
Quarry Staff: (több ellenség, +60 ATK, föld alapú támadása van [Tremor])
Arbalest: 4500 G (+70 ATK, nagy számszerű)
Main Gauche: 4600 G (+62 ATK +10 DEF)
Halberd: 4400 G (+68 ATK, nagy balta)

Páncélok

Purple Robe: 4500 G (+35 DEF, védelem paralizáció ellen)
Blackquartz Mail: 5500 G (+38 DEF, fekete mágikus páncél)
Wizard's Hat: 2000 G (+22 DEF, védelem varázslatkorlátozás ellen)
Blackquartz Helm: 2200 G (+25 DEF, fekete mágikus sisak)
Magic Hi-Heels: 1100 G (+12 MOV +8 DEF, mágikus cipők)

Ékszerek

Magical Brace: 1500 G (+20 DEF)
Anklet: 1000 G (+40 MOV)
Fire Charm: 400 G (5. szintű tűzellenállás)
Wind Charm: 400 G (5. szintű szélellenállás), *Earth Charm:* 400 G (5. szintű földellenállás)
Lightning Charm: 400 G (5. szintű villámellenállás)
Blizzard Charm: 400 G (5. szintű hidegellenállás)

Tárgyak

Wound Salve: 24 G (egy csapattag, 400 HP-t gyógyít)
Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Herb: 50 G (minden csapattag, 250 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Move Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a mozgáskorlátozást)
Magic Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a varázslatkorlátozást)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, feléleszti a halott karaktert)

Egyéb

Flame Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, tűz alapú sebzés)
Gale Stone: 200 G (egy vonalban lévő ellenségek, erő 700, szél alapú sebzés)
Quake Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, föld alapú sebzés)
Electrum Stone: 250 G (több ellenség, erő 750, villám alapú sebzés + paralizáció)
Icefang Stone: 150 G (egy ellenség, erő 1200, hideg alapú sebzés)
Powerless Nut: 50 G (több ellenség, -1 ATK)
Weakness Nut: 50 G (több ellenség, -1 DEF)
Exhaustion Nut: 50 G (több ellenség, -1 ACT)
Slowpoke Nut: 50 G (több ellenség, -1 MOV)

Garlan General Store**Fegyverek**

Fine Broadsword: 4500 G (+70 ATK)
Sword of Mikage: 6900 G (+77 ATK, értékes katana)
Silver Flail: 6800 G (+82 ATK -5 MOV)
Dread Bow: 7400 (+85 ATK)

Páncélok

Mithril Dress: 8000 G (+40 DEF)
Warrior Mail: 8500 G (+45 DEF)
Mercury Bandana: 3200 G (+26 DEF +10 MOV, gyorsabban tudunk mozogni)
Battle Helm: 3400 G (+30 DEF, harci sisak)
Warrior Leggings: 1400 DEF (+10 MOV +10 DEF)

Ékszerek

Talisman: 1500 G (+15 ATK, védelem paralizáció és mérgezés ellen)
Crescent Jade: 1500 G (+15 DEF, védelem altatás és megzavarás ellen)

Tárgyak

Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Fruit: 100 G (egy csapattag, 1200 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Healing Incense: 400 G (minden csapattag, 1000 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Move Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a mozgáskorlátozást)
Magic Blessing: 50 G (egy csapattag, megszünteti a varázslatkorlátozást)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, feléleszti a halott karaktert)

Egyéb

Graill Fruit: 120 G (egy csapattag, 50 MP-t gyógyít)
Makibishi: 150 G (több ellenség, erő 600, -1 MOV), *Dynamite:* 240 G (több ellenség, erő 1000, sebzés)
Silence Lute: 250 G (több ellenség, varázslatkorlátozást okoz)

Nanan General Store**Fegyverek**

Silence Sword: 8500 G (+85 ATK, mozgáskorlátozást okoz)
Golden Flail: 8200 G (+92 ATK -5 MOV, túl nehéz...), *Bardiche:* 8000 (+86 ATK, harci balta, hosszú éllel)

Páncélok

Dragon Vest: 9500 G (+48 DEF +5 MOV), *Red Fur Coat:* 9200 G (+46 DEF, 2. szintű hidegellenállás)
Dragonscale Mail: 9800 G (+50 DEF, sárkánypikkelyekből készült páncél)
Azure Barrette: 3400 G (+30 DEF)
Dragon Bone Helmet: 4000 G (+36 DEF, sárkánycsontból faragott sisak)
Battle Boots: 1800 G (+12 MOV +12 DEF, cipők)

Ékszerek

Plague Charm: 600 G (védelem fertőzés ellen)
Titan's Ring: 1800 G (+20 ATK)

Tárgyak

Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Fruit: 100 G (egy csapattag, 1200 HP-t gyógyít)
Scroll of Alheal: 120 G (minden csapattag, 500 HP-t gyógyít)
Healing Incense: 400 G (minden csapattag, 1000 HP-t gyógyít)
Poison Antidote: 14 G (egy csapattag, mérgezést gyógyít)
Paralysis Salve: 14 G (egy csapattag, paralizációt gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizációt gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti ■ alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja ■ megzavarodott karaktert)
Blessing Scroll: 150 G (egy csapattag, megszünteti a mozgás- és ■ varázslatkorlátozást)
Vaccine: 100 G (egy csapattag, fertőzést gyógyít)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, feléleszti ■ halott karaktert)

Egyéb

Baobab Fruit: 360 G (egy csapattag, 100 SP-t gyógyít)
Dynamite: 240 G (több ellenség, erő 1000, sebzés)
Red Goblin Toad: 120 G (egy ellenség, erő 900, mérgezést okoz)
Muscle Mushroom: 50 G (több csapattag, +2 ATK)
Guard Mushroom: 50 G (több csapattag, +2 DEF)
Speed Mushroom: 50 G (több csapattag, +2 ACT), *Runner Mushroom:* 50 G (több csapattag, +2 MOV)

**Cyrum General Store
(Valmar újjászületése után)****Fegyverek**

Blazing Sword: 17 000 G (+120 ATK, tűz alapú sebzése van)
Icefang Sword: 18 000 G (+122 ATK, hideg alapú sebzése van)
Thor Sword: 19 000 G (+125 ATK, villám alapú sebzése van)
Decalogue Staff: 11 800 G (+108 ATK, mozgás- és varázslatkorlátozást okoz)
Guardian Staff: 15 500 G (+118 ATK, föld alapú sebzést okoz [Diggin'])
Huge Flail: 17 000 G (+128 ATK -5 MOV)
Sword Breaker: 14 500 G (+110 ATK, csökkenti az ellenfél ATK-ját)
Wind Cutter: 18 000 G (+122 ATK, szél alapú sebzése van)
Demon Shuriken: 19 800 G (+128 ATK +5 ACT)



GRANDIA
 2
 II

Páncélok

Aura Armor: 19 800 G (+64 DEF)
Charisma Helm: 8000 G (+38 DEF +5 ACT sisak)
Magic Hi-Heels: 1100 G (+12 MOV +8 DEF, mágikus cipők)
Battle Boots: 1800 G (+12 MOV +12 DEF, cipők)

Ékszerek

Heracles' Belt: 6200 G (+40 ATK)
Shogun's Brace: 5000 G (+40 DEF)
Godspeed Ring: 2500 G (+15 ACT)
Anklet: 1000 G (+40 MOV)
Fire Charm: 400 G (5. szintű tűzellenállás)
Wind Charm: 400 G (5. szintű szélellenállás)
Earth Charm: 400 G (5. szintű földellenállás)
Lightning Charm: 400 G (5. szintű villámellenállás)
Blizzard Charm: 400 G (5. szintű hidegellenállás)

Tárgyak

Holy Wound Salve: 60 G (egy csapattag, 800 HP-t gyógyít)
Healing Fruit: 100 G (egy csapattag, 1200 HP-t gyógyít)
Scarlet Potion: 250 G (egy csapattag, 1600 HP-t gyógyít)
Healing Incense: 400 G (minden csapattag, 1000 HP-t gyógyít)
Potion of Azure: 750 G (minden csapattag, 1500 HP-t gyógyít)
Purifying Herb: 40 G (egy csapattag, mérgezést és paralizist gyógyít)
Torte's Reedpipe: 30 G (több csapattag, felébreszti az alvó karaktert)
Smelling Salts: 20 G (egy csapattag, meggyógyítja a megzavarodott karaktert)
Blessing Scroll: 150 G (egy csapattag: megszünteti a mozgás- és a varázslatkorlátozást)
Vaccine: 100 G (egy csapattag, gyógyítja a fertőzést)
Panacea: 500 G (egy csapattag, megszünteti a státuszváltozásokat)
Yomi's Elixir: 500 G (egy csapattag, feléleszti a halott karaktert)

Egyéb

Baobab Fruit: 360 G (egy csapattag, 100 SP-t gyógyít)
Magical Medicine: 360 G (egy csapattag, 100 MP-t gyógyít)
Silver Feather: 500 G (egy csapattag, az IP-t növeli)
Super Mogay Bomb: 1000 G (több ellenség, erő 1000, erős IP-sebzés)
Flame Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, tűz alapú sebzés)
Gale Stone: 200 G (egy sorban lévő el-

lenségekre hat, erő 700, szél alapú sebzés)
Quake Stone: 200 G (több ellenség, erő 650, föld alapú sebzés)
Electrum Stone: 250 G (több ellenség, erő 750, villám alapú sebzés + paralizáció)
Icefang Stone: 150 G (egy ellenség, erő 1200, hideg alapú sebzés)
Thor Stone: 750 G (minden ellenség, erő 1500, villám alapú sebzés)
Red Bird Stone: 250 G (egy ellenség, erő 1200, tűz alapú sebzés)
Serpentine: 500 G (minden ellenség, erő 1500, sebzés)

Könyvek, hol lehet őket megvásárolni és milyen előnyökkel vannak bennük

Adventure Book

Le kell győznünk ■ Durham Minotaurt a Durham Cave-ben.
• *Life Up:* +50-800 HP,
• *Strength:* +10-50 STR
• *Toughness:* +10-50 VIT
• *Dash:* +10-50 SPD
• *Skilled Item Use:* ■ karakter gyorsabban használja a tárgyakat.
• *Pirate's Ring:* nagyobb eséllyel találunk tárgyakat a csaták után.

Book of Wizards

Le kell győznünk a Tongue of Valmar ■ Liligue Cave-ben.
• *Magic Power:* +10-50 MP
• *Intelligence:* +10-50 MAG
• *Zapfire Chant:* megnöveli a tűz-villám alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Boomflame Chant:* megnöveli a tűz-robbanás alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Quakeblast Chant:* megnöveli ■ föld-robbanás alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Magic Recover:* a karakter hamarabb magához tér varázslás után.

Book of Warriors

Le kell győznünk ■ négy Eyeball Batot, ■ Mysterious Fissure-ben.
• *Life Up:* +50-800 HP
• *Toughness:* +10-50 VIT
• *Speed:* +10-50 AGI
• *Abandonment:* megnöveli a kitérés esélyét az ellenséges támadások előtt.
• *Defensive:* lassabban csökken az IP.
• *Item Recover:* ■ karakter hamarabb magához tér a tárgyak használata után.

Book of Priests

Pope Zera adja, miután beleegyezőnk, hogy megkeressük Granasabert.

• *Life Up:* +50-800 HP
• *Mentality:* +10-50 MEN
• *Leafwater Chant:* megnöveli a víz-erdő alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Glacier Chant:* megnöveli a víz-hideg alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Woodland Chant:* megnöveli a föld-erdő alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Absorb Magic:* ha mágikus sebzést kap a karakter, akkor nő az MP-je.

Book of Gales

Claw of Valmar legyőzése után kapjuk az Underground Plantban.
• *Dash:* +10-50 SPD
• *Stormcloud Chant:* megnöveli a szél-villám alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Northwind Chant:* megnöveli ■ szél-hideg alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.
• *Aim for Counter:* a karakter kitérés után néha még ellentámadásra is képes lesz.
• *Skilled Item Use:* ■ karakter gyorsabban használja a tárgyakat.
• *Decoy:* nagyobb eséllyel ütök az ellenségek a karaktert.

Book of Swords

Le kell győznünk Melfice-ét a Plateau of Memories-ban.
• *Special Power:* +10-50 SP
• *Strength:* +10-50 STR
• *Abandonment:* megnöveli ■ kitérés esélyét az ellenséges támadások előtt.
• *Defensive:* lassabban csökken az IP.
• *Fighting Spirit:* a karakter hamarabb magához tér sérülés után.
• *Move Recover:* a karakter hamarabb magához tér mozgás után.

Book of War

A Nanan Village-beli Hut of Trialsban lehet megszerezni.
• *Life Up:* +50-800 HP
• *Special Power:* +10-50 SP
• *Speed:* +10-50 AGI
• *Aim for Counter:* ■ karakter kitérés után néha még ellentámadásra is képes lesz.
• *Fighting Spirit:* ■ karakter hamarabb magához tér sérülés után.
• *Full-Body Blow:* nagyobb IP-sebzés kritikus támadás esetén.

Book of Sages

A Birthplace of the Gods helyszínén lehet megtalálni.
• *Magic Power:* +10-50 MP
• *Intelligence:* +10-50 MAG
• *Mentality:* +10-50 MEN
• *Wizardry Chant:* megnöveli a tűz-szél-



villám-robbanás alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.

▪ *Mystic Chant*: megnöveli a víz-föld-erdő-hideg alapú varázslatok hatékonyságát 10-50%-kal.

• *Magica Esoterica*: néhány támadó varázslatot cancel hatással ruház fel.

Mana Eggek, ki lehet lenyelni, és milyen kárkötők vannak

Holy Egg: Water/Earth/Forest, Priestly ana Egg
Elena hozza magával, amikor elindul a Granas Cathedral felé.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapatagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Healer+*: nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Alhealer*: közepes erejű HP-gyógyítás (minden csapatagra hat)
- *Tremor*: föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- *Quake*: föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Crackle*: jeges késekkel támadja meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- *Crackling*: gyémántporral támadja meg az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Snooze*: elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Shhh!*: varázslatkorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Fiora*: mozgáskorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Gravity*: egy helyre gyűjti össze az ellenségeket (több ellenfélre hat)
- *Cure*: mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapatagra hat)
- *Refresh*: megszünteti a varázslat- és a mozgáskorlátozást (egy csapatagra hat)
- *WOW!*: ■ támadóerőt növeli (egy csapatagra hat)
- *Diggin'*: ■ védekezést növeli (minden csapatagra hat)
- *Speedy*: a karakter mozgását gyorsítja (egy csapatagra hat)
- *Runner*: a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapatagra hat)

Chaos Egg: Fire/Wind/Lightning, Demonic Mana Egg
Millenia hozza magával.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapatagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Healer+*: nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Burn!*: tüzgolyókkal lövöldözi meg ■ ellent (egy ellenfélre hat)

- *Burnflame*: sebzés egy méretes tűzszolppal (több ellenfélre hat)
- *Burnstrike*: egy tűzmadár segítségével sebz meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- *Hellburner*: pokoli tűzzel árasztja el ■ csatateret (minden ellenfélre hat)
- *Howl*: egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)
- *Howlslash*: éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- *Howlnado*: villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Zap!*: gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- *Zap All*: nagy erejű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- *Dragon Zap*: sárkányvillámsebzés (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- *Snooze*: elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Fiora*: mozgáskorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Runner*: a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapatagra hat)
- *Stram*: lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)
- *Cold*: csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- *Freeze!*: csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Mist Egg: Wind/Water/Blizzard, Airy Mana Egg Durham Cave-ben a Troglodytáktól lehet elvenni.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapatagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Healer+*: nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Howl*: egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)
- *Howlslash*: éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- *Howlnado*: villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Crackle*: jeges késekkel támadja meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- *Crackling*: gyémántporral támadja meg az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Poizn*: mérgező zselével borít be egy területet (több ellenfélre hat)
- *Shhh!*: varázslatkorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Gravity*: egy helyre gyűjti össze az ellenségeket (több ellenfélre hat)
- *Cure*: mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapatagra hat)
- *Refresh*: megszünteti a varázslat- és a mozgáskorlátozást (egy csapatagra hat)
- *Resurrect*: feléleszt egy halott karaktert (egy csapatagra hat)

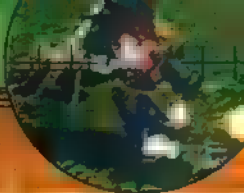
- *Diggin'*: a védekezést növeli (minden csapatagra hat)
- *Speedy*: a karakter mozgását gyorsítja (egy csapatagra hat)
- *Runner*: a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapatagra hat)
- *Def-Loss*: az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)

Gravity Egg: Fire/Earth/Explosion, Earthy Mana Egg
Eye of Valmart ■■■■ elpáholni Aira's Space-ben.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapatagra hat)
- *Alhealer*: közepes erejű HP-gyógyítás (minden csapatagra hat)
- *Burn!*: tüzgolyókkal lövöldözi meg az ellent (egy ellenfélre hat)
- *Burnflame*: sebzés egy méretes tűzszolppal (több ellenfélre hat)
- *Hellburner*: pokoli tűzzel árasztja el a csatateret (minden ellenfélre hat)
- *Tremor*: föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- *Quake*: föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- *Boom!*: robbanás (több ellenfélre hat)
- *BA-BOOM!*: nagyobb robbanás (minden ellenfélre hat)
- *Snooze*: elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- *Poizn*: mérgező zselével borít be egy területet (több ellenfélre hat)
- *Craze*: megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- *Fiora*: mozgáskorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- *Halvah*: gyógyítja a státuszváltozásokat (egy csapatagra hat)
- *WOW!*: növeli ■ támadóerőt (egy csapatagra hat)
- *Def-Loss*: az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)
- *Cold*: csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- *Freeze!*: csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Soul Egg: Wind/Water/Lightning, Sagacious Mana Egg
A két Crimson Tail legyőzésével szerezhetjük meg Ceceile Reefnél.

- *Heal*: gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapatagra hat)
- *Healer*: közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Healer+*: nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapatagra hat)
- *Howl*: egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)



- **Howlsash:** éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- **Hownado:** villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Zap!:** gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- **Zap All:** nagy erejeű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- **GadZap:** villámcsapás, egyenesen a mennyből (egy ellenfélre hat)
- **Poizn:** mérgező zselével borít be egy területet (több ellenfélre hat)
- **Craze:** megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- **Shhh!:** varázslatkorlátozást okoz (több ellenfélre hat)
- **Halvah:** gyógyítja ■ státuszváltozásokat (egy csapattagra hat)
- **Resurrect:** feléleszt egy halott karaktert (egy csapattagra hat)
- **Stram:** lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)
- **Def-Loss:** az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)
- **Cold:** csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- **Freeze!:** csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Star Egg: Lightning/Explosion, Ultimate Mana Egg
Demon's Law-ban, ha legyőzzük a két Naga Queent, akkor kapjuk meg.

- **Burn!:** tűzgolyókkal lövöldözi meg az ellent (egy ellenfélre hat)
- **Burnflame:** sebzés egy méretes tűzszloppal (több ellenfélre hat)
- **Burnstrike:** egy tűzmadár segítségével sebzik meg az ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- **Hellburner:** pokoli tüzettel árasztja el a csatateret (minden ellenfélre hat)
- **Tremor:** föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- **Quake:** föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Boom!:** robbanás (több ellenfélre hat)
- **Meteor Strike:** ■■ égből meteorok potyognak alá (egy ellenfélre hat)
- **Zap!:** gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- **Zap All:** nagy erejű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- **Snooze:** elaltatja az ellenfelet (minden ellenfélre hat)
- **Craze:** megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- **Cure:** mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapattagra hat)
- **Resurrect:** feléleszt egy halott karaktert (egy csapattagra hat)
- **WOW!:** a támadóerőt növeli (egy csapattagra hat)

- **Diggin':** a védekezést növeli (minden csapattagra hat)
- **Speedy:** a karakter mozgását gyorsítja (egy csapattagra hat)
- **Stram:** lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)

Fairy Egg: Recovery/Assistance, Defensive Mana Egg
Mielőtt meglátogatnánk a Birthplace of the Godsot, menjünk vissza Raul Hillsbe és páholjuk el ■ toronyban ■ ördögöket. A torony tetején találjuk meg ■■ ■ tojást.

- **Heal:** gyógyít egy kevéske HP-t (egy csapattagra hat)
- **Healer:** közepes erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- **Healer+:** nagy erejű HP-gyógyítás (egy csapattagra hat)
- **Alhealer:** közepes erejű HP-gyógyítás (minden csapattagra hat)
- **Craze:** megzavarja az ellenfeleket (több ellenfélre hat)
- **Gravity:** egy helyre gyűjti össze az ellenségeket (több ellenfélre hat)
- **Cure:** mérgezést és paralizációt gyógyít (egy csapattagra hat)
- **Refresh:** megszünteti ■ varázslat- és ■ mozgáskorlátozást (egy csapattagra hat)
- **Halvah:** gyógyítja a státuszváltozásokat (egy csapattagra hat)
- **Resurrect:** feléleszt egy halott karaktert (egy csapattagra hat)
- **WOW!:** a támadóerőt növeli (egy csapattagra hat)
- **Diggin':** ■ védekezést növeli (minden csapattagra hat)
- **Speedy:** a karakter mozgását gyorsítja (egy csapattagra hat)
- **Runner:** a karakterek mozgását gyorsítja (minden csapattagra hat)
- **Stram:** lecsökkenti az ellenfél sebzését és védekezését (egy ellenfélre hat)
- **Def-Loss:** az ellenfelek védekezését csökkenti (minden ellenfélre hat)
- **Cold:** csökkenti az ellenfél mozgását (egy ellenfélre hat)
- **Freeze!:** csökkenti az ellenfelek mozgását (minden ellenfélre hat)

Dragon Egg: All Attack Magic, Offensive Mana Egg
A Birthplace of the Gods helyszínen lehet megtalálni, ■ Book of Sagesszel egyetemben.

- **Burn!:** tűzgolyókkal lövöldözi meg az ellent (egy ellenfélre hat)
- **Burnflame:** sebzés egy méretes tűzszloppal (több ellenfélre hat)
- **Burnstrike:** egy tűzmadár segítségével

- sebzik meg ■ ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- **Hellburner:** pokoli tüzettel árasztja el a csatateret (minden ellenfélre hat)
- **Tremor:** föld alapú sebzés (több ellenfélre hat)
- **Quake:** föld alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Howl:** egy tornádó segítségével sebez (több ellenfélre hat)
- **Howlsash:** éles pengék sebzik az ellenfelet (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- **Hownado:** villám alapú sebzés (minden ellenfélre hat)
- **Boom!:** robbanás (több ellenfélre hat)
- **BA-BOOM!:** nagyobb robbanás (minden ellenfélre hat)
- **Meteor Strike:** az égből meteorok potyognak alá (egy ellenfélre hat)
- **Zap!:** gömbvillámsebzés (több ellenfélre hat)
- **Zap All:** nagy erejeű villámsebzés (minden ellenfélre hat)
- **GadZap:** villámcsapás, egyenesen a mennyből (egy ellenfélre hat)
- **Dragon Zap:** sárkányvillámsebzés (egy sorban álló ellenfelekre hat)
- **Crackle:** jeges késekkel támadja meg ■ ellenfelet (egy ellenfélre hat)
- **Crackling:** gyémántporral támadja meg az ellenfelet (minden ellenfélre hat)





többnyire egy-egy újabb szívdarabhoz, tippekhez, netán egy jobb fegyverhez juttatnak minket.) Előljáróban még egy apró tipp (a tapasztalatlan "zeldásoknak"): ha egy keményebb ellenfelen nehezen tudunk átjutni, keressünk egy apró, piros tündért, akit ha üvegbe zárunk, fel fog támasztani minket a halálunkkor.

Clock Town

Miután ■ Skull Kid meglépett ■ legfontosabb cuccaikkal, ■ tisztásról kiindulva egy

barlanghoz kaptathatunk fel, ahol kis zuhanás után ■ szemtelen fickó ismételten csúfot úz belőlünk, s Deku alakban kell megkezdennünk ■ kalandozást. Természetesen valahogy vissza kéne változni Linkké, de ez sajnos nem megy csak úgy hipp-hopp. Kénytelenek vagyunk kitapasztalni, mit is lehet kezdeni a Dekuk képességeivel. Első és legfontosabb képességük: az ún. Deku-virágoknál kilóphetjük magunkat, ■ szirmokba kapaszkodva rövid ideig vitorlázhatunk. A nyitó helyszínen ezt ■ képességünket rögtön kamatoztatni is kell. Ha akkor lőjük ki magunkat (az akciógombot nyomva tartva), amikor épp egy ellenség repül a virág fölött, a kilövést támadásnak is használhatjuk. Dekuként nem sok fegyverünk van, de ezek közé tartozik a Deku-dió, amit bombaként hasznosíthatunk - igaz, jobbra csak vakít. Amúgy két támadásunk van: megpördülve okozhatunk sérülést másoknak, valamint lövöldözni lehet. Pontosabban csak lehet majd. Ezt a képességet ugyanis előbb el kell nyernünk. Éppen ezért, miután a maszkáros elpanaszolta, miként lopták el tőle Majora Maszkját, és kijutottunk végre ■ városba, az első dolgunk az legyen, hogy a patakhöz megyünk (ahol a harang is van), és összeszedjük a kis tündért, aki a víztükör felett repked. Eh-

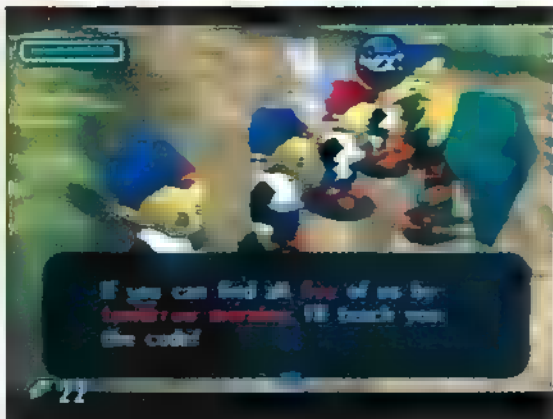
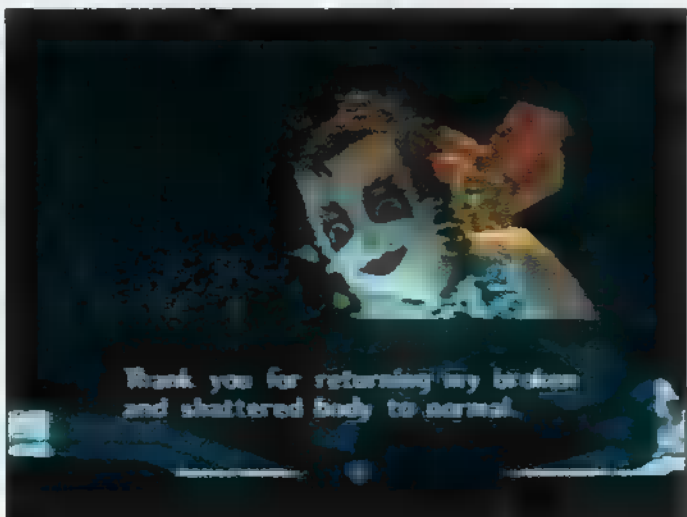
hez egy újabb Deku-specialitást vehetünk be: ■ kacsázást. Dekuként tudunk a vízen járni, jóllehet néhány ugrás után, hősünk úgy elmerül, mint a nyeletlen fejsze - és ez persze egyenlő a halállal.

Amikor ■ tündért felvesszük, kiderül, hogy ■ tulajdonképpen csak egy kihátsított darabja egy tündérnek, amit vissza kéne vinni a tulajdonosához. A tündér barlangjának bejáratát azon a füves részen találjuk, ahol egy kissrác lövöldöz egy légballonra. A jócselekedtünket a tündér azzal jutalmazza, hogy megtanítja nekünk a lövés tudományát. Minél tovább nyomjuk a lövés gombját, annál nagyobb buborékkal tüzel hősünk. Innentől fogva egy új kijelzővel gyarapodik ■ képernyő: megjelenik a varázserőnk csíkja. (A lövéshez ugyan ■ varázserő szükséges.) Aki játszott ■ Zelda előző részével, már jól tudhatja, miként lehet varázserőt szerezni: ugyanúgy, mint pénzt, tehát a cserepek széttörésével, illetve ■ bokrok felaprításával. Az így előkerülő zöld palackok növelik a varázserőt.

Új tulajdonságunk birtokában menjünk oda a lövöldöző sráchoz, és mi is tegyünk egy próbát. Amint ■ léggömb kipukkadt, beszéljünk ■ gyerekekkel, mire az elismerése jeléül megadja nekünk ■ bandája titkos kódját, feltéve, ha kiállunk egy próbát. A próba annyiból áll, hogy bújócskát játszunk. Másnap reggelig meg kell találnunk a fiút, és ■ bandájának a tagjait. Ez különösebben nem nehéz feladat, mert nem mennek be ■ házakba: mind az öt gyereket ■ utcán találhatjuk meg. Legfeljebb arra érdemes odafigyelni, hogy némelyikük ■ magasban próbál elrejtőzni. Amikor a közelükbe érünk, menekülni kezdenek: ha nem is látjuk őket, a lépteik idétlen hangjára felfigyelhetünk. Miután fülön csíptük valamennyit, ■ kódot annak a kissrácnak kell elmondanunk, aki egy sikátor bejáratánál őrködik. Ez a titkos járat kivezet ■ városból, egyenesen egy öreg csillagászhoz. A járatban kerüljük a pókokat, az utat elzáró légballont pedig természetesen pukkasszuk ki.

A csillagász megengedi, hogy belepillantsunk a teleszkópjába, amit irányítsunk a város Óratornyának a tetejére. Így ■ Skull Kidet pillanthatjuk meg, amint épp a Holdat bámulja. Valamint még egy fontos felfedezést teszünk: egy értékes holdközet, az ún. holdkönyv csapódik be épp a csillagász otthona mellett. Menjünk hát ki az ajtón, és vegyük magunkhoz ■ követ. A csillagász kertjéből nem tudunk

A Majora's Mask első nekifutásra - úgy nagyjából az első küldetés végéig - talán rövidebbnek tűnik, mint a nagy előd, de megnyugtathatunk mindenkit: legalább olyan hosszú, ha nem hosszabb. Már csak egy sima végigjátszás esetén is hetekben kell gondolkodni, nem beszélve arról, ha netán valaki minden cuccot össze akar gyűjteni. Mellékfeladatokból - amiket a végigjátszás szempontjából nem muszáj teljesíteni - kétségtelenül több van, mint a korábbi részben. Összesen 24 maszkot szedhetünk össze, amiket így vagy úgy használhatunk, de az alatt elterülő végigjátszásban most csak azokat említjük meg, amiket feltétlenül muszáj beszereznünk. (Ámbár nem zárkózunk el az elől, hogy esetleg még majd valamikor kitérünk a többire is, hiszen a cselekmény mellékszálai szinte külön ismertetőt érdemelnek, annyi van belőlük. Az ilyen kitérők

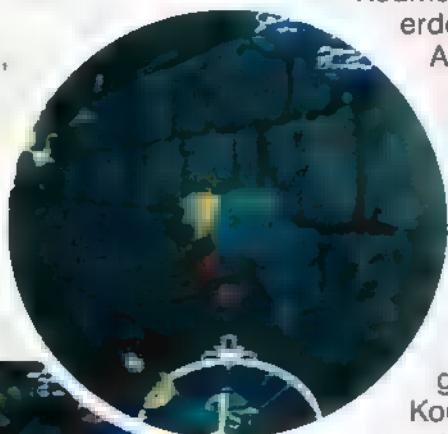




távozni, úgyhogy kénytelenek vagyunk visszamenni a városba - de hát úgyis ott van dolgunk. South Clock Townban a főtéren találhatunk egy Deku-virágot, csak hogy a tulajdonosa nem hajlandó átadni nekünk, mert az ■ ■ ő placca. A kereskedő Deku viszont örömmel megvált a bérleményétől, ha odaadjuk neki a holdkőzetet. A virággal ezután fellőhetjük magunkat a magasba, ■ odarepülhetünk az Óratorony bejáratához. Innentől pedig már csak annyi a teendőnk, hogy megvárjuk a harmadik nap éjszakáját. Éjfélkor ugyanis kezdetét veszi a helyi karnevál, melynek keretében megnyitják ■ torony bejáratát. Fent a Skull Kiddel futunk össze, s nagyon úgy néz ki, hogy valamilyen módon ő idézi elő ■ természeti katasztrófát. Tatli testvére, Tael megpróbál nekünk segíteni, ■ valami furcsát beszél, hogy négy különböző égtáj felől kell odahoznunk négy valakit. Jóllehet ezzel már szemlátomást elkéstünk. Azért lőjünk bele ■ Skull Kidbe, mire az elejti ■ hangszerünket. Az okarínát felvéve előtűnik egy emlékkép Zelda hercegnőről, és vele egy régi dal is. Az Idő dalának birtokában hirtelen végtelen mennyiségű időt kapunk: csak játszunk el, és azon nyomban visszakerülünk az első nap hajnalához. (Kissé meglepő, hogy az okarínát vesszük fel, mire trombitálni kezdünk, de ez ■ különleges alakunknak köszönhető.)

Woodfall

Mielőtt bármit is kezdenénk, egy fontos tipp az idővel kapcsolatban: játszunk el az Idő Dallamát visszafelé, minek eredményeként felére csökkenthetjük az idő múlásának gyorsaságát! Nos végre visszaváltoztunk Linkké. Nyissunk be ■



maszkáruhoz az Óratorony aljába, aki nagy örömmel fogad minket, azt gondolván, hogy visszahoztuk neki Majora Maszkját. Link nem is akarja túl korán kiábrándítani a fickót: csak miután megszabadította őt Deku-külsőjétől - eközben megtanuljuk a Gyógyítás dalamát. Persze az, hogy átvágtuk az árust, nem jelenti azt, hogy cserbenhagyjuk: folytatnunk kell a maszk keresését. A Linkről lehulló varázslatos Deku-maszkot ezután bármikor használhatjuk, tehát le-fel öltve alakot válthatunk. Link igazi alakjában immár több mindent tudunk a városban is csinálni, de ami az egyik leghasznosabb: egy kis pénzt összegyűjtve vásárolhatunk magunknak egy bombaszárat. (A bombaboltot a lépcsőzetes üzletsornál találjuk.)

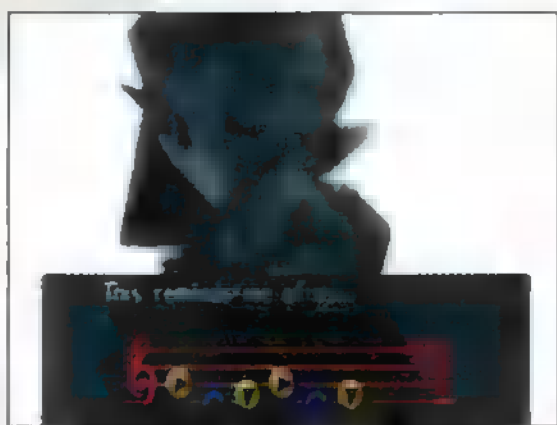
A városból először dél felé távozzunk. Az erdő felé tartva egy rajzolt figurára figyelnek fel hőseink, mely - amint Tatli visszaemlékezik - akkor készült, amikor még ■ Skull Kid normális volt. Az erdőben a mocsarat megmérgezték (na vajon ki lehetett az?), ezért úszással ■ is próbálkozunk. Csak úgy tudunk haladni, ha ■ lapulevélről lapulevéltre "kacsázunk" - magától értetődően Deku alakban. Először a Turistaközpont épületébe botlunk, de utunkat inkább Kotake varázssitalboltja felé vegyük: ez a boszorkány az előző részben az ikerpárjával karöltve az egyik főgonoszt alakította. Tényleg: vajon hol van Koume, ■ nővére? A közeli erdőben kell keresnünk.

A varázserdő "működése" már szintén ismerős lehet ■ régi Zeldából: ha rossz irányba megyünk, a bejárat-hoz lyukadunk ki. Hogy ne tévedjünk el, követni kell ■ majmot. Végül rábukkanunk Kouméra, aki elesett és nem tud felállni. Egy üveg varázssital kéne neki, tehát menjünk vissza Kotakéhoz, és újságotjuk el a hírt. Miután kézbesítjük ■ vörös italt, ■ ■ boszorkány új erőre kap, az erdő szélénél egy csapat majomba botlunk, akik kétségbeesetten kérnek minket, segítsünk ■ társukon, akit fogolyként tartanak a Deku-palotában. Irány a Turistaközpont. Minthogy Koume ■ pénztáros, kapunk egy ingyen hajójegyet. Szálljunk be a csónakba, és induljunk útnak: az első megálló a Deku-palota.



Deku Palace

A palotába csak Dekuként engednek be minket, ■ így bent (a királlyal, illetve a fogollyal beszélgetve) megtudhatjuk, hogy ■ majmot a Deku hercegnő elrablásával vádolják. Bár elméletileg csak a trónterembe nyertünk bebocsátást, nézzünk körül ■ kertben is - annál is inkább, mert ezt javasolja az utunkat álló majom. A trónterem felé nézve a jobb oldali kertben próbálkozunk - a bal oldalinál "csak" egy szívdarabot találunk. Az örök háta mögött osonva egy lyukat kell megkeresnünk. Ez egy barlang bejárata, aminek az alján ■ varázsbabárus éldegél. Vásároljunk néhány babot, és töltsük fel az üres üvegünket tiszta vízzel. Ezután menjünk ■ palotán kívülre, és ugráljunk el jobbra ■ leveleken. A palota tövében egy kis földhányásra bukkanunk, amibe ültessünk el egy babot, és locsoljuk meg. A régi "zeldások" már tudhatják: a varázsbab liftként működik. A kert felső szintjéhez tudunk bemászni, ahol a mozgó platformokon, illetve ■ Deku-virágokon keresztül át kell vitorláznunk előbb ■ bal oldali kertrészhez, majd azon is átvágván ■ majom cellájának bejáratához. A majmot nem tudjuk leoldani a cölöpről, viszont az eldalolja az Ébredés Szonátáját, amivel állítólag a Deku hercegnő megnyitotta a Vizeses Templomát, ahol egy szörny ejtette foglyul. A templomhoz csak ■ Dekuk által használható levágáson keresztül tudunk eljutni: ez a palotával szemközt található, ugyanabban az irányban, mint amerre az imént kerteszkedtünk. A magasban lévő átjárón keresztül ■ vizeséshez mehetünk át, s a hatalmas virágokon - illetve az azokon lévő Deku-virágokon - keresztül átvitorlázzhatunk a vizeséshez. A vizesés melletti kis peremen egy hatalmas bagollyal találkozunk, aki ugyanazt a szerepet tölti be, mint az előző részben



- csak kicsit másképp. Megtanítja nekünk a Szárnyalás Dalát, aminek használatával ■ továbbiakban a bagoly-szobrokhoz repíthetjük magunkat. Igaz, csak azokhoz ■ szobrokhoz, amiket előtte már aktiváltunk egy kardcsapással. Ha egy labirintusban játszunk el a dalt, akkor annak az elejére kerülünk. Miután az emlékezetünkbe véstük ■ hangjegyeket, vitorlázunk át a vízesés mellett, és menjünk tovább ■ templomhoz.

Woodfall Temple

Eleinte még semmi jele sincs, hogy a helyszínen egy templom lenne. Csak egy nagy tavat láthatunk, melyen keresztül keskeny pallókon vághatunk át. Vigyázat: a pallókról óriási bogarak, az ún. Hiploopok próbálnak lelökni minket. Távrolról lövöldözzük le őket, az automata célzást mellőzve! A pallókon, illetve néhány Deku-virágon keresztül végül egy kisebb emelvényen landolunk. Álljunk rá a Deku-rajzra, és ott (Dekuként) játszunk el az Ébredés Szónátáját - így mindjárt előtűnik a keresett templom.

Vitorlázunk át a templom első termén, majd a másodikban keljünk át a vízen ■ növényeken keresztül. Utána a Deku-virágról vitorlázunk el balra a ládához, ami egy kulcsot rejt magában, s csak ez után menjünk tovább egyenest. A következő teremben teknős "Snapperekkel" kell megküzdenünk.

Mint ahogy folyamatosan a páncéljukba burkolóznak, alulról kell támadni őket. Bújjunk be ■ Deku-virágokba, s amikor épp a fejünk fölött vannak, akkor lőjük ki magunkat. Miután mindegyikkel végeztünk, a megjelenő ládából miénk ■ dungeon térképe, ■ mehetünk tovább kinyitni ■ második terem zárt ajtaját. A víz fölötti pallón húzzuk el (kétszer) ■ követ, majd ■ vízen keresztül ugorjunk át jobbra ■ pallóhoz, ami egy égő fáklyához vezet. Intézzük el a fa melletti pókot (ha eddig még nem említettem volna, akkor kell ■ pókokba lőni, amikor ■ hasukat mutatják felénk), majd Linkké változva vegyünk elő egy Deku-botot. (Az agresszív növényeket elintézte juthatunk ilyenhez, úgyhogy elvileg már lennie kell nálunk.) Gyűjtsuk meg ■ botot, majd rohanjunk, mert ■ terem végében kell egy fáklyát fellobbantatnunk. (Ha nem akarjuk teljeselegetni a botot, a művelet után azonnal rakjuk el - ergo suhintunk egyet ■ karddal.) Az így kinyílt ajtó az iránytűhöz vezet minket (ezzel tájékozódhatunk a térképen, hogy merről jöttünk), melyet néhány szitakötő likvidálása után kapunk meg - a teknősnél használt módszer most is beválik. Az előző teremben most ismét gyűjtsuk meg ■ botunkat, és rohanjunk fel vele az emeletre: ott újabb fáklya vár minket. Onnan harmadszorra is vigyük tovább ■ tüzet, és gyűjtsuk meg a pókhálót. A szabaddá vált átjáróban egy darabig csépelhetjük a fekete szellemeket, majd jó gyorsan gyűjtsuk meg a fáklyát a zárt ajtótól jobbra. Ekkor nyílik az ajtó, s néhány szitakötő közt kell átvitorlázunk egy jókora termen. Így a második terem felső szintjére kerülünk, ahol egy kapcsoló segítségével néhány létrát kapcsolhatunk be. A kapcsoló melletti ajtón menjünk tovább, majd haladjunk tovább jobbra, a felső szinten. Végezzünk a dinóval: ■ pajzsunk fedezékéből csapkodjunk, amikor pedig tüzet fújni készül, meneküljünk. Győzelmünk jutalma az íj, amivel az előző teremben lőjük bele a szembe. Ugorjunk át a beinduló platformra, és vitorlázunk át ■ szemhez.

Egy gekkóval kell most megküzdenünk, aki nem nagy ellenfél. Miután kicsit megegygettük, egy teknőcot lovagol meg, így megint kénytelenek vagyunk a virágos trükköt alkalmazni. Utána a plafonról az íjjal vadászhatjuk le. Néhány menet után megadja magát, és

miénk az elzárt Boss Key - azaz a kulcs a főellenséghez.

Visszatérve ■ második terembe álljunk megint ■ kapcsolóhoz, és vegyük elő az íjat. Ha gondosan célzunk, a lángon keresztül eltaláljuk a központi fáklyát, s midőn ■ lángra lobban, felemelkedik, és elkezdi forogni ■ virág alakú állványzat. Álljunk ■ középső fáklya mellé, és célozzuk meg ■ sarokban lévő fáklyát, természetesen megint a tűzön keresztül. A következő teremben nyilazzuk le ■ szitakötőket, utána mászunk le, majd a falnak fordulva balra kezdjük el felugrálni a Deku-virágon keresztül. Nyilazzunk bele kristálykapcsolóba, ami kioltja a tüzekeket, majd repüljünk át a Deku-virágig, amit eddig tűz zárt el. Onnan lőjük ki magunkat a szomszédos torony tetejére, ahonnan végül átvitorlázhatunk a nagyfőnök kapujához.

Masked Jungle Warrior: Odolwa

A maszkos harcos egy hatalmas karddal hadonászik. Ha csapkod, védekezzünk a pajzsral. Tanácsos az íjjal távrolról megsebezni, majd amikor fogja ■ fejét, a közelébe mehetünk, és oda-suhinthatunk neki. Időnként "kisebb" bogarakat küld ellenünk, amikkel könnyű végezni, ellenben nagyon idegesítő, amikor molylepkéhaddal vesz minket körül. A lepkéktől úgy tudunk megszabadulni, ha felkapunk egy bombát (a terem széléből) és közéjük elhajítjuk, vagy ha megvárjuk, amíg Odolwa tűzfalal szűkíti le ■ küzdőteret. Két legyet üthetünk egy csapásra, ha ■ bombát ■ főgonosz mellé dobjuk. Odolwa amúgy elég gyengusz ellenfél.

A főnök legyőzése után szedjük össze ■ szívdarabot és a harcos maradványát, amit követően egy új dalt tanul-





hatunk meg: az Esküdalt. Utána a Deku hercegnő börtönéhez kerülünk, aminek bokorrácsát egy kardcsapással átszelhetjük. A hercegnőt meglepő módon az üvegünkben kézbesíthetjük az atyjának. Mellesleg már lehet úszkálni a vízben - igaz csak addig, amíg vissza nem pörgetjük az időt. Vigyük tehát ■ hercegnőt ■ királyhoz, szabadítsuk ki ■ majmot, majd menjünk a lakájhoz, aki egy bónusz meglepetéshez invitál minket. A palotán kívül a bal oldali irányban immár szabad az út ■ barlangba, ahol aztán úgy kell követnünk a lakájt, hogy nehogy lemaradjunk - nem könnyű feladat... A jutalmunk az Illatok maszkja, amivel az erdőben gombát tudunk keresni Kotake számára. Ezeket szintén üvegben lehet tárolni, s ■ boszorkány kék varázsfózetet készít belőlük - ingyen kapunk tőle egy üveggel, ha kisvártatva visszatérünk hozzá.

Goron Village

Az újabb időutazást követően a leg-sürgősebb teendők: pénzt szerezni. A hegyek közelében nagydarab dodongók élnek. Ezeket a rinocérosz-szerű állatokat könnyen levadászhatjuk, és sok pénzt érnek. Bár látszólag sérthetetlenek, van egy gyenge pontjuk: a farkuk. Minthogy elég lomhák, egyszerű a hátuk mögé kerülni, és rájuk mérni néhány csapást. Egy másik könnyű pénzszerzési lehetőség, ha ■ városból távozva megkeressük a falrészét, ahova egy dallam van felírva. Ha ezt a dallamot ott eljátsszuk, szintén egy rakás rúpia üti a markunk - igaz, csak első alkalommal nagy az összeg. Ja és egy tipp a pénzügyekhez: ■ városban találhatunk egy bankot, ahol számlát nyithatunk. Ha a számlánkon összegyűlik 200 rúpia, kapunk egy nagyobb bugyellárist. De ami még fontosabb: a bankban akkor is megmarad a pénzünk, ha időt utazunk!

Visszatérve azonban a napi teendőkhöz: miután összegyűjtöttünk elég pénzt, menjünk vissza a városba, és vásároljunk be. Nyilveszőt és bombát kell beszerezni. Az Északi, hegyi útra felkaptatva mindjárt világgóssá válik, minek is kellenek ezek. Először is néhány jégtömb állja az utunkat, amikhez ha hozzáérünk, magunk is megfagyunk. Viszont az útakadály felett van egy másik jégtömb is, ami épp leesni készül. Nyilazzuk le, és máris szabad az út. Igaz, nem sokáig, mert aztán meg hóbuckákba ütközünk. Ekkor van szükség egy bombára.

Mint látható: Termina Északi területét a fagy veszélyezteti. Noha ■ havazás természetes arafalet, ■ fagy az utóbbi időben annyira elviselhetetlen, hogy még a helybéli Goronok sem bírják. A fegyverkovács faházánál DK-i irányba menjünk tovább, majd a függőhidakon keresztül folytassuk az utunkat egészen ■ Goron faluig - a farkasokat kinyírhatjuk. A falunál beszélgethetünk a Goronnal, aki így megnyitja nekünk ■ falu bejáratát, de egyelőre még nincs bent dolgunk. Inkább keressük meg a baglyot a szakadék mellett, aki szerint az igazán bátraknak ■ mélység nem akadály. Fogadjuk meg ■ tanácsát, és induljunk a túloldal irányába az elejtett tollakat követve. Lám, ■ bagolynak igaz volt: láthatatlan platformokon ugrálhatunk át. A túloldalt a barlangból gyűjtsük be az "Igazság Szemét", amivel láthatatlan dolgokat is megláthatunk. Rögtön tesztelhetjük is: a nagy kincsesláda mögött egy kisebbet is felfedezhetünk, amit egy pók őriz - szintén láthatatlan. Ha kimegyünk ■ barlangból, immár ■ szakadék fölött átvezető platformokat is látjuk, tehát gond nélkül visszamehetünk. A falunál találkozhatunk egy Goron szellemmel, aki igencsak meglepődik, hogy látjuk. Megkér minket, hogy kövessük őt. Ismét a faháznál, ■ egyetlen helyen, ahol még nem fagyott meg a víz, eltűnik. Deku alakban ugráljunk át a jégtáblán, majd ■ falnál másszunk felfelé: a létrafokokat - csakúgy mint a szellemet - az "Igazság Szemével" láthatjuk. A létra több helyen is elágazik: először jobbra, utána balra, majd megint jobbra másszunk felfelé. Legfelül ismét beszélhetünk ■ szellemmel, bent pedig megkapjuk a Goron-maszkot, amivel felvehetjük Darmani (a szellem) alakját.



Goronként rengeteg új dolgot tehetünk. Mindenekelőtt jóval erősebbek vagyunk, úgyhogy máris meggyőződhetünk róla, vajon tényleg van-e termálfű Darmani síremléke alatt, mint ahogy tartják. Ragadjuk meg az emlékművet hátulról, ■ toljuk odébb. Mint látható, valóban van meleg víz, úgyhogy merjünk tele egy üres üveget. Forró vízzel kiolvaszthatjuk például ■ kint álló, megfagyott Goront, de ami még fontosabb: a függőhidas résznél van egy lyuk a földön, amit egy jég-





tömb zár le, s ettől is megszabadulhatunk.

(Igyekezzünk odáig, mert ■ forró víz hamar kihűl.) A lyukon leereszkedve egy újabb termálvizforráshoz jutunk, tehát a továbbiakban nem kell hegyet másznunk meleg víz miatt. A Goron-faluban - most már mi magunk is kinyithatjuk ■ Goronok jellegzetes dobantásával - ■ Goronfőnök kisfia bömböl, ■ már alig bírják ki a falubéliek a lármát. Mint kiderül: a fiú az apját hiányolja. A fatert kint találjuk meg valahol a terepen, egy nagyobb hóbuckába fagyva - az is lehet, hogy a faház környékén. Keresgéljünk tehát kint, és törjük szét a buckákat - Goronként ez nem probléma. Miután megtaláltuk, öntsünk rá is forró vizet. A kiolvasztott Goronfőnök - amint meghallja, milyen galibát okozott ■ fia - megtanítja nekünk ■ Goron-altatódalt. Vagy legalábbis annak az elejét, ugyanis nem emlékszik rá pontosan. Sebaj: ■ faluban játszunk el a fiának, aki tudja a folytatást is, s még közli is velünk. A teljes dalt lejátszva nyomban álomba is merül, sőt még ■ környéken lévő Goronok is.

Most menjünk vissza a faházhoz, és onnan a harmadik irányba induljunk el. Ez az ún. Snowhead helyszínhez vezet. Az odaúton kamatoztatnunk kell a Goron-féle gurulást, mert a szakadékok felett csak jól begyorsulva, ugratva juthatunk át. Ha nagyon begyorsulunk, Goronunk tuskéket növeszt, és - némi varázserő révén - szétüt bármit, ami az útjába kerül. A bagolyszobrot követően egy nagyon keskeny átjárón kéne átgyalogolnunk, de a rendkívül erős hófúvás miatt ez nem igazán sikerülhet. Nézzünk szét az "Igazság Szemével", s kiderül, hogy ■ vihart egy óriási Goron idézi elő. A Goronok ellen ugyebár már ismerjük ■ "fegyvert": játszunk el az altatódalt. Az óriás elszenderülése után végre beléphetünk az újabb templomba - a spirális kaptató vezet ■ bejáratához. (A lavinagurigákat csapjuk szét, csakúgy mint a farkasokat.)

Snowhead Temple

Törjük szét a jégtuskéket, és toljuk el ■ templomot lezáró köblokkot. Üssük szét a farkast, majd jobbra távozzunk. A hiányos fahídon megint csak gurulva tudunk átugratni: jól be kell gyorsulni, és ügyeljünk a fagyos leheletű Freezardokra! Ha leesünk, semmi gond: a Goron-csizmának nem árt meg a láva - csak az ■ bosszantó, hogy előlről kell kezdenünk a procedúrát. Észak felé, a lépcsőn felfelé haladjunk tovább. Nyilazzuk le az élő Bombchut, vegyük ki ■ ládából a térképet, s térjünk vissza az előző helyiségbe, ahonnan most Nyugatra menjünk tovább. Egy döbbenetesen magas, kör alakú terembe érkezünk: ebben a templomban itt fogunk a legtöbbet ténykedni. Szemben csak egy ajtó nyitható: az aranykeretesen lépünk be. Húzzuk ki ■ dupla köblokkot a falból, ■ toljuk a terem nyugati végébe. Amint ■ tömb ■ helyére kerül, egy láda jelenik meg - egyelőre még megközelíthetetlen helyen. Nézzünk be a lyukba, ahonnan kihúztuk ■ követ, s egy kulccsal leszünk gazdagabbak. Távozzunk, és nyissuk fel most a piros keretes ajtót. A jeget úgy tűntethetjük el előle, ha egy nyílvesszőt lövünk bele az égő fáklyán keresztül. Ezzel visszajutunk a bejáratához, ahol nyissunk be a lelakatolt ajtón. Újabb farkasok legyilkolása után az iránytűt kapjuk meg az újabb ládából, a terem végében pedig utat robbanthatunk ■ repedezett fainál. Természetesen az átjárón keresztül folytatjuk a templom felderítését. A lépcsőzés után egy jégtömbökkel teli barlangban találjuk magunkat. A már használt trükkel éljünk: lövöldözzük le a plafonról a jeget, mire azok széttörnek ■ lent lévőket. A jég eltakarítása után ugráljunk egyre feljebb a platformokon, s verjük szét a hóbuckát. Egy láda kerül elő, benne a következő kulccsal. Utóbbit használjuk is, hiszen a következő ajtó le van zárva.

Egy furmányos feladat következik: ■ Goron-tiprással üssük le az utunkba kerülő taposókapcsolót, mire egy platform emelkedik ki, amin keresztül (Linkként) átjuthatunk a túloldali ajtóhoz. Igen ám, csak hogy ■ kapcsoló egyben az ajtót is lezárja. Viszont az ajtó előtt van egy újabb kapcsoló, ami az alsó szinten emel ki egy újabb platformot. Ezután logikus a megoldás: hozzuk elő ezt az ideiglenes platformot, majd villámgyorsan rohanjunk az első platformhoz, és azt taposuk vissza ■ fölbe. Ezzel nyílik ■ kapu, s már csak

igyekeznünk kell, hogy az ideiglenes platformon fel tudjunk hozzá mászni.

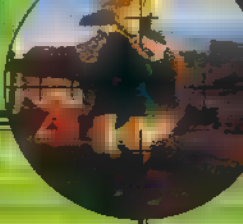
Ismét a magas terembe jutottunk, de már egy jóval magasabb szinten. Goronként ugrassunk át a túloldalra, majd jobbra indulva tegyük meg egy negyed kört. Ne a rácson keresztül, hanem a havas részen: ha Goronként gurulunk, nem csúszunk le. Ezután ismét ugrassunk át a túloldalra, s így végül Nyugat felé távozzunk.

Egy varázslóval, vagy ha úgy tetszik: Wizrobe-bal kell megküzdenünk - ilyen ■ játék során még több is lesz. A Wizrobe sajátossága, hogy a teleportplatformjain véletlenszerűen jelenik meg, s az előtt kell neki találatot bevinni, mielőtt még ő támadhatna. Egyszerű kicselezni: álljunk az egyik sarokba, ahonnan az összes platformot belátjuk, és nyilazzuk le mindig, amint felölti az alakját. A dolog valamennyire nehezedik, amikor a Wizrobe osztódni kezd, és összevissza rohangászik, de tulajdonképpen ugyanaz a feladat: a sok fantom.közül ■ igazit kell kiszűrni, amelyik tulajdonképpen ugyanúgy egy helyben pörög, mint az első "menetben".

A kisértő legyőzéséért megkapjuk a tüzes nyílvesszőt, s ezzel nekiláthatunk a fagyasztott ajtók és egyebek felolvasztásához. Ugrassunk vissza először Kelet felé, ■ következő teremben pedig egyszerűen essünk le, és térjünk vissza a fahídra, ahol elsőként ugrattunk a templomba. Ott olvassuk fel az összes Freezardot (a fagyos leheletű jég-szobrokat), mire egy kulcs a jutalmunk - természetesen a jégtömböt is tűntessük el az útból.

Ezek után megint csak a központi terembe vegyük az utunkat, ahol olvassuk ki a két zöld keretes ajtót. Mindkető ugyanoda visz: ■ ráccsal elzárt szakasz mögé, ahol gyűjtsük meg az összes fáklyát - és melleleg olvassuk fel





az összes Freezardot. A harmadik fáklya fellobbanásakor kinyílik az ajtó ■ rácsos szakaszhoz, s bemehetünk a kapcsolóhoz, amit a Goron-típrással nyomhatunk le, s ami így ■ központi terem közepét emeli fel. Térjünk is vissza akkor oda, és a piros ajtón keresztül előbb a kezdő terembe térjünk vissza, majd ■ kék ajtón Nyugat felé haladjunk, át a kirobbantott szakaszon, s át ■ trükkös platformoknál, ahol azonban most levághatjuk az utat. Csak olvassuk ki ■ jégtömböt a rövidebb útról. Ezzel tehát visszajutottunk ■ nagyterem felsőbb szintjére, ahol immár nem szakadék, hanem ■ felemelkedett oszlop van középen. Az oszlop bizonyos részei érdekes kék színűek: ezeket Goronná alakulva egyszerűen kiüthetjük. Ezután Linkké alakulva ugorjunk le a lentebbi szint keleti feléhez, lehetőleg úgy, hogy ne essünk le legalulra - különben mászhatunk vissza a lépcsőn. A kék ajtón keresztül menjünk a felfelé vezető lépcsőhöz (melynek a végénél legelőször ■ térképet felvettük), és fent intézzük el mind a Bombchut, mind a Freezardot, majd olvassuk le a Freezard mögötti arany szemről is ■ jeget. Ezt lehetőleg úgy tegyük, hogy ■ középső platformon állunk, hiszen ■ így azon nyomban felemel minket ■ felsőbb szintre. Tegyük egy negyed kört jobbfelé, és olvassuk ki az Észak felé vezető lépcsőt, majd menjünk is fel. A következő szinten újabb darabokat üthetünk ki az oszlopból: egyet rögtön ahogy megérkezünk, és egyet egy negyed körrel jobbra. Utóbbi helyen plusz egy újabb zárt ajtót találunk, ahol elhasználhatjuk ■ utolsó kulcsunkat. A következő teremben öljük meg ■ hószörnyeket, majd olvassuk ki a további utat, és haladjunk tovább. Két dinó kinyírása után ismét a nagyterembe lyukadunk ki, immáron ■ negyedik emeleten. Ám egyelőre itt nem tudunk mit kezdeni magunkkal, úgyhogy ugorjunk vissza középre, és üssük szét a hóbuckákat a Dél felé nyíló járatban, és ott lépcsőzzünk fel. Immár legfölül vagyunk, ahol ugrassunk át a túloldalra, a főgonosz kapujához. Minthogy még nincs nálunk ■ hozzá való kulcs, használjuk a Deku-virágot, és vitorlazzunk el az egyetlen még fel nem derített irányba: Keletre. Egy újabb Wizrobe-bal kell megküzdenünk: a módszer teljesen ugyanaz, mint korábban. Vigyázzunk, hogy ne pazaroljunk rá varázserőt, hiszen ellene megteszi a sima nyílvesztő is. Ha végeztünk vele, a szomszédos teremben találjuk a nagyfőnök kulcsát - utána irányozzuk be tehát az aranylakatos ajtót.

Masked Mechanical Monster: Goht
"Vendéglátónkat", aki egy óriási bika, egy jégtömbbe fagyva találjuk. Olvasszuk ki egy tüzes nyílvesztővel. A jótéményünket szemlátomást sértésnek veszi, mert azonnal nekünk esik. Ezúttal egy különleges, kör alakú arénában folyik a harc, amiben a hatalmas szörny kedvére futkoshat. Mivel nagyon gyors, képtelenség hagyományos módszerekkel elintézni. Csak egy jó taktika van: Goronként utánagurulni, s ■ tuskéinkkel megsebezni. Ehhez persze alaposan be kell gyorsulni, ráadásul ■ varázserőnköt közben pótolni kell: utóbbit az arénában elszórt zöld palackok széttörésével tehetjük meg. GOHT villámai elől húzódjunk először a pálya külső részéhez, majd amint ■ villámok közelednek, vágódjunk be belülre. Amúgy is célszerű ■ havas sávon gurulni, mert úgy nem ugratunk sosem - bár a leomló sziklák miatt persze nem maradhatunk egy helyben. Amikor ■ szörny elterül ■ földön, üssük tovább, ameddig lehet. Egy idő után bombákat kezd el szórni: ezeket természetesen ajánlatos elkerülni.

Ha végeztünk, vegyük fel az újabb szívdarabot, no meg az újabb maradványt, és pörgessük vissza megint az időt - persze csak ha nem akarjuk kiévezni még ■ munkásságunk eredményét például a Goronok versenyén való részvételünkkel. No meg ha esetleg még ■ második napon végeztünk, újra edzhetjük a kardunkat ■ fegyverkováccsal.

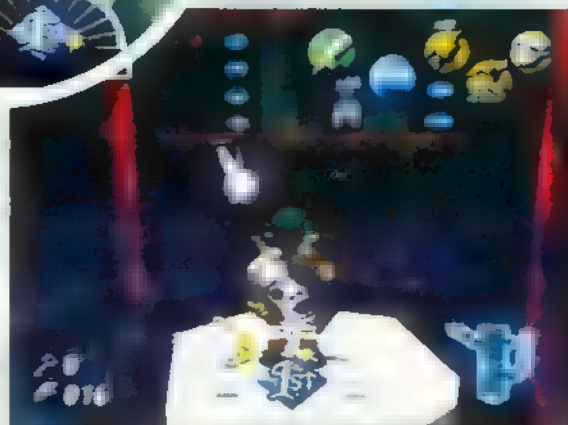
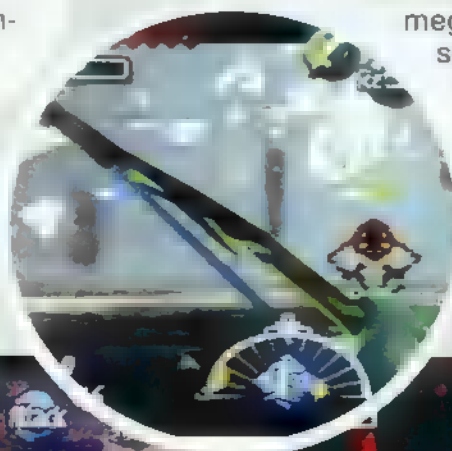
Romani Ranch

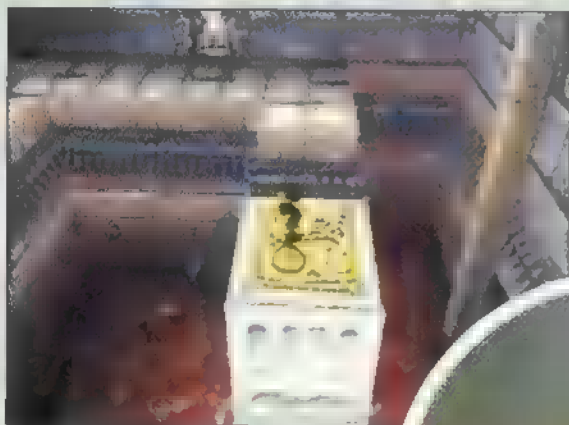
A Romani-farm tulajdonképpen csak egy kitérő (Nyugatra a várostól) a Zorák birodalma előtt, de egy kissé macerás odajutni, úgyhogy egy hosszabb kitérő. Az a gond, hogy a Skull Kid egy természetes sziklával zárta el az ello-

pott lovunkhoz vezető utat, amit hagyományos bombákkal nem lehet eltakarítani. Lőporoshordó kell a művelethez, amit azonban nem hurcolászat csak úgy akárki: megfelelő jogosítvány kell hozzá. Menjünk hát vissza ■ Goronfaluhoz, és a tüzes nyíllal olvassuk ki a sziklába nyíló járatot. A barlang alján egy jókora Goront találunk: ő az, aki levizsgáztat minket. Magától értetődően egyébként egy jókora hordót csak Goronként tudunk hurcolászni, úgyhogy Darmani alakjában beszéljünk vele. Ad egy hordót, amit meghatározott időn belül el kell juttatnunk a Goronversenyek helyszínét elzáró sziklához. Ezt a sziklát ■ kötélahidaknál találjuk, egy meredek feljáró vezet oda, amin csak gurulva tudunk felkaptatni. Ha sikeresen átmentünk a teszten, a nagy Goron sajnálja, hogy veszélynek kellett kitennie minket, s ezért kárpótlásul kapunk tőle egy ingyen hordót. (A továbbiakban amúgy a bombaboltban is vásárolhatunk majd, de egyszerre mindig csak egy lehet nálunk - persze úgy sincs sűrűn szükség rá.) A jutalomhordóval egyenesen ■ farmhoz vezető úthoz menjünk, és robbantsuk fel az útakadályt.

Ha az első napon sikerül még ■ farmra eljutnunk - és hát miért ne sikerülne? -, akkor még mindent rendben találunk. Romani ■ mezőn játszik, és egy erőpróbára invitál minket. Fogadjuk el a kihívást, és nyilazzuk le mind a tíz szellemet ■ mezőn - lehetőleg minél gyorsabban. Ekkor megtanítja nekünk Epona dalát, amivel ■ továbbiakban a

lovunkat hívhatjuk, valamint megkér minket, hogy segítsük megvédeni a farmot az idegenek inváziójától, akik el akarják lopni a teheneit. Gyerekes képzelgés: gondolhatnánk, de ha este visszatérünk, valóban megküzdehetünk a behatólókkkal, de mint-





hogy ez csak egy mellékszál, ezzel most itt nem foglalkozunk. A lényeg az, hogy megvan Epona, akinek a hátán beugrathatunk Nyugat felé az öbölhöz - az ugratásoknál mindig merőlegesen, és persze megfelelő sebességgel irányozzuk be az akadályt.

Great Bay

A tenger mellett az első, ami szembe tűnhet, az néhány sirály, ami nem messze a parttól egy fehér folt felett köröz. Ha beúszunk, megtudhatjuk, mi is az: egy haldokló Zora. Ússzunk mögéje, és toljuk ki a partra. Megtudhatjuk, hogy egy menő zenésről van szó. Ha eljársz nekik a Gyógyítás dalát, megnyugszik a lelke, hátrahagyja nekünk a Zora maszkot - ezzel mostantól a víz alatt is otthonosan mozoghatunk. (Az A-t nyomva úszhatunk, a B-t leütve pedig nehézbúvárkodhatunk.) Zoráknak bumeráng uszonya van: ezeket a jövőben hathatósan használhatjuk még a víz alatt is. A parton rögtön ki is próbálhatjuk őket a cserepeknél, mely játéknál az nyer, aki mindet eltöri. A parton még további két érdekes helyet találunk: egy pókbarlangot, ahol azonban nincs létfontosságú dolgunk, és egy halászkunyhót, melyben a halász egy Gerudo-lány jó minőségű fényképére vágyik. Fényképezőnk van, ugyanis a Turistaközpontban automatikusan kaptunk egyet, már csak egy fotóalany kell - de ezt hagyjuk későbbre. A tengerbe beúszva szintén találhatunk egy épületet, egy öreg professzort találunk, aki valamiféle Zora-tojásokat hiányol. Ideje, hogy felkutassuk őket, benézzünk a Gerudo-kalózkokhoz. A kalóztanyát az északi partoknál találjuk, csak a víz alatt tudunk belőgni. Az egyik halálfejes deszkapalánk mögött egy átjáró nyílik meg, ha gyorsan nekiúszunk. Az erőd belsejében óvatosnak kell lennünk, mert a kalózkok folyamato-

san járöröznek. A lejtőnél ereszkedjünk be a vízbe, majd a medence Északi pontjánál körültekintve jöjünk ki. A taposókapcsolót használjuk a Gorontíprással, majd úszunk be az így kinyílt víz alatti rácson.

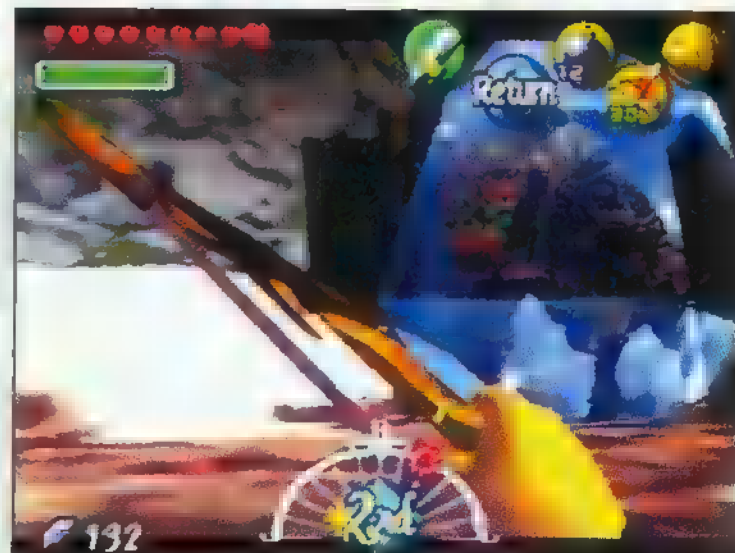
A járatban a deszkapalánk áttörése után toljuk be a követ, majd az így megnyíló folyosón húzzuk el a másikat a faltól. Törjük át a többi palánkot is, és így menjünk körbe, a felfele irányuló sodráshoz. A következő folyosón az a lényeg, hogy elkerüljük az aknákat, illetve az oldal irányú sodrást. Utána a nagyobb teremben két kapcsolót találunk a felső szinten. Goronként takarítsuk el a hordókat, s lépjünk rá a taposókapcsolóra, mire egy szívhez nyílik meg az út - gyorsan kell odagurulni.

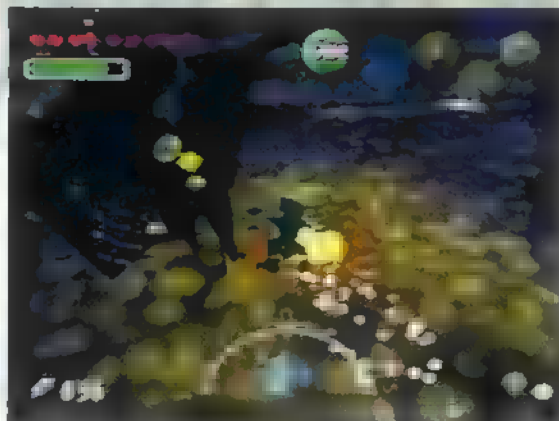
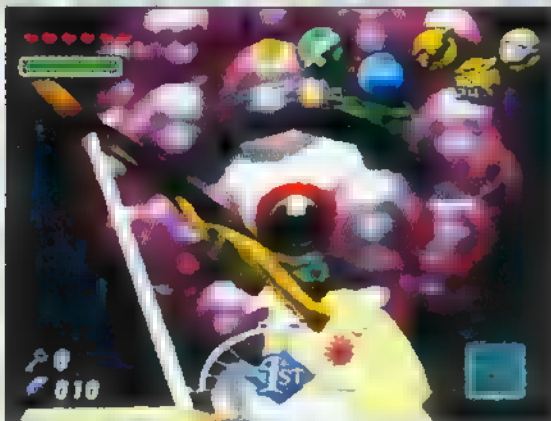
Ezután Zoraként célozzuk meg a kristálykapcsolót, s távozzunk a kinyílt rácson. Újabb sodrás és aknák következnek, majd egy hosszabb létra. Fent aktiváljuk a kapcsolót, utána álljunk gyorsan a rácsra, majd lőjünk (vagy bumrángozzunk) bele az elérhetővé vált kapcsolóba, s liftezzünk fel a beindított vizsugárral. Létrázzunk még feljebb, és használjuk a Gerudók látcsövét. Amikor visszafordulunk, egy platformra figyelhetünk fel, melyet aknák vesznek körül. Próbáljuk meg úgy eltalálni az aknákat, hogy egymáshoz csapódjanak. Miután felrobbantak, nyilazzunk bele a kapcsolóba, és távozzunk a kinyílt ajtón. Az erőd külső falához lúkadunk ki, ahol a peremen menjünk körbe, és az Északi bejáraton lépjünk be az erőd belsejébe. Az erőd udvarán azon az útvonalon kell mennünk, amit a távcsővel kifigyeltünk. Lopózzunk a központhoz, kábítsuk el az őrt (azaz nyilazzuk le), és mászunk fel. Fent még egy őrt le kell nyilaznunk, majd a hídon keresztül jussunk el az ajtóhoz.

A Gerudók főnökét kihallgatva megtudjuk, hogy ők lopták el a Zora-tojásokat, bár hármat a tengerben elvesztettek. Egyet mindjárt megtalálunk a főnök akváriumában, csak előbb egy kis riadalmat kell okozni a darázs-fészek lelovásával, amit

a rácson keresztül kitűnően becélolhatunk. Miután kiürült a terem, onnan nemcsak a tojást vihetjük el, de megtalálhatjuk a jó öreg láncos kampót is - a terembe amúgy kívülről kerülve tudunk bemenni. Az akváriumba a kampóval (a deszkára célozva) tudjuk magunkat behúztatni, a tojást pedig üvegben lehet szállítani. Ha csak egy üvegünk van, nyomban vigyük profhoz, és öntsük bele a ráccsal lefedett akváriumba (a rácson keresztül). A Gerudoktól összesen négy tojást kell begyűjtenünk. Tulajdonképpen meghorgonyozható oszlopokat kell követni, illetve az azokkal elérhető bejáratokat, s mindet megtaláljuk. Az udvar bejáratánál mindjárt két irányba is vannak oszlopok: egyik irányba rögtön egy tojáshoz lúkadunk ki, a másikba pedig néhány ór (és egy gazdag kincsesláda) után érünk célhoz - pontosabban előbb egy újabb őrhöz, hiszen a tojások mindegyikét egy-egy kishőnök őrizi. A negyedik tojást az erőd déli részénél találjuk. A raktár őre mögött óvatosan onsonjunk el.

Mielőtt távoznánk végleg az erődből, ne felejtsünk el egy fotót készíteni az egyik kalózkisasszonyról - amikor épp távolodnak tőlünk vagy oldalt állnak, az megfelelő alkalom. Ezt a fotót vigyük el a halásznak, aki egy csikóhalat ad cserébe. A csikóhalat mélyen fekvő zátonynál eresszük ki az üvegünkből: ott, ahol zavaros a víz, és elméletileg táblák mutatják az útirányt. A csikóhal útvezet minket az Oromsziklához, a tengeri kígyók lakhelyéhez: a kalózkok ott vesztették el a maradék három Zora-tojást. Álljunk a járatok legszélére, majd amikor így előcsaltuk az angolnát (ha eléggé a szélén állunk, nem találunk el minket), célozzuk meg a bumerággal a fejüket. A megtisztított já-





ratokból előkerül ■ maradék három tojás, valamint a csikóhal barátja is.

Midőn ■ összes tojás ■ keltetőbe kerül, ■ tojások egyszer csak egy kotlát hoznak létre, s miéink a New Wave Bossa Nova dal. Ezt játsszuk le ■ Zora Hallnál (a kis sziget mellett, amin csak két szál pálmafa van) ■ megnémult énekesnőnek, Lulunak. (Természetesen Zoraként.) A zene hatására hirtelen felemelkedik a kis sziget, mert mint kiderül: valójában egy óriási teknős az, s ez fog minket az Öböl Tempomába vinni. Csak akasszuk be ■ kampónkat az egyik pálmafába, és már indulunk is.

Great Bay Temple

A vízi világ templomában stílszerűen vízvezeték-szerelőként kell helytállnunk. A teknős "dokkja" után abba ■ helyiségbe nyithatunk be, ami a keringető szivattyút működteti - magyarul egy vízimalomlapátokhoz. Itt egyelőre csak a víz alatti csapot kell elforgatnunk, amivel az egyik vízköpőt indítjuk be. Ha a bejáratnál felliftezünk, ■ bekapcsolt vízszugáron át immár átkelhetünk a terem túlsó oldalán lévő átjáróhoz - közben vigyázzunk ■ pókokkal. A következő teremben történik ■ keringetés. A víz alatt épp ezért olyan erős a sodrás, hogy ■ kör alakú teremből csak a megfelelő szögben nyíló csatornába tudunk beúszni. A felszínhez közeli nyíláson ússzunk be, majd öljük meg a koponyás halakat, és másszunk ki ■ vízből a terem végénél. Vonszoljuk magunkat a kampóval a kincsesládához, és vegyük ki belőle a térképet. Ezután ■ karokkal őrzött járaton haladjunk tovább: ■ sovány kacsókat metsszük el ■ bumerángjainkkal. Később a víz alatti növényektől szintén szabaduljunk meg, majd másszunk ki. Az újabb medencénél ismét gondoskodjunk ■ növényzetről, mielőtt a lapuleveleken átugránánk ■ ládához a Bombchuval - utóbbit még távolról robantsuk fel. A ládában az iránytű rejtő-

zik. A víz alatt egy újabb ládára bukkanunk, s egy kulcsot kotorhatunk elő. Másszunk vissza a partra, ■ ugorjunk bele a sebes sodrásba, ami visszavisz minket ■ keringetőhöz. Most a terem aljánál lévő piros járaton távozzunk onnan. A következő teremben a piros csövön keresztül másszunk ki a vízből (a Bombchuval vigyázzunk), és nyissuk ki az ajtót. A széttörhető edények és a felvehető cuccok már előre jelzik: egy kiscsónok következik.

Miután lezárult mögöttünk ■■ ajtó, a plafonra pillantva egy hatalmas szemgolyó tekintetével találkozunk, amit tömérdek apró buborék véd. Felesleges elkezdenünk irtani ■ buborékokat, mert újratermelődnek. Egy lehetséges út van: amikor kinyílik ■ szem, a pupilla elől lekapunk egyet, azt azonnal szétcsapjuk, és aztán lövünk - mert hát az csak természetes, hogy a szemet ki kell löni. Néhány találat után a buborékok mind leesnek, s a szem vadul elkezdi faltól falig gurulni. Ekkor már nem regenerálódnak a buborékok, úgyhogy csapkodjuk szét őket, vagy ami hatékosabb: dobjunk bombát közéjük. Miután már csak ■ szem maradt, húzódjunk az egyik sarokba, vegyük elő az íjat, és célozzuk meg a "futó vadat", ami sajnos továbbra is csak a pupillájánál sebezhető. Elég nehéz feladat, de siker esetén nem marad el a jutalom: a jeges nyílvesző.

A legutóbbi vízes teremben rögtön tesztelhetjük is ■ szerzeményünket. Másszunk ki ■ sarokban a lövöldöző Octoroknál, és hűtsük le ■ szörnyet, amiből így egy jégkocka képződik. Ezen a jégkockán keresztül felugorhatunk középre, és ott elforgathatjuk a csapot, ami kinyitja a piros vízvezetékét. Ismét ugorjunk a vízbe, távozzunk ■ déli kijáraton, majd miután visszakerültünk ■ keringetőhöz, onnan ismét jussunk el a helyhez, ahol ■ térképet találtuk. A kincsesláda után irányozzuk

be a jóval a vízszint felett nyíló ajtót. Lőjünk bele ■ jeges nyíllal vízbe, és ugorjunk rá a képződő jégtáblára, majd magunk előtt újabb jégtáblát képezünk, és így tovább, míg át nem érünk. (Ne célozzunk túlságosan a fal mellé, mert akkor ■ falon megy szét a nyílvesző.)

Az ajtó mögötti kisebb helyiségben fagyasszuk meg az ugráló víztömeget, majd toljuk a jégkockát ■ nagy platform mellé, ami egy újabb csap. Természetesen forgassuk el - közben vigyázzunk ■ Bombchuval. Ezek után ott is nézzünk szét, ahol az iránytű volt. Az imént leírt módszerrel képezzünk "jéghidat" itt is a még felderítetlen járatához. Ott törjük szét a jégcsapokat, illetve olvasszuk fel a jégtömböt, és szedjük össze a cuccokat, mert megint egy kisebb gonosz jön.

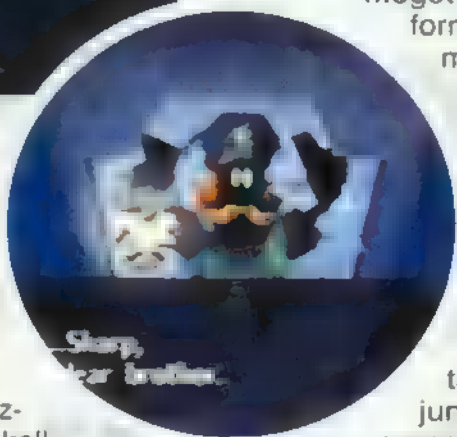
Régi ismerősünk, ■ Gekko megint könnyű ellenfél. Az a nagy trükkje, hogy kocsonyával veszi magát körül, amibe minket is beszippant. Ez utóbbi elkerülése végett csak annyit kell tennünk, hogy amikor ■ Gekko és ■ ko-





csonya a plafonon van, belelövünk egy jeges nyilat, mire a megfagyott tömeg lezuhan, és darabjaira törik. Amíg újra összegyűlik a trutymó, azalatt kell ■ Gekkot megcsapkodni. A kocsonya hollétét mindig tudhatjuk ■ árnyékából, tehát tisztában lehetünk vele, mikor kell menekülni. A Gekktól végül a nagyfőnök kulcsát kapjuk meg - a kivezető folyosón van ■ láda. Ha megvan, mászunk ki ■ aranyrácson, és térjünk vissza a "vízimalomhoz" - a keringetőtől Délre. Amint belépünk a terembe, vegyük elő a kampókat, és célozzuk meg a jobb felső sarokban elhelyezkedő kapaszkodót. A megnyitott víz sugar egy csaphoz visz fel minket, amit nyissunk hát, utána pedig zárjuk el ■ kis szigeten lévő másik csapot - ezzel megfordítottuk ■ keringető forgásának az irányát, és így ott új járatok váltak elérhetővé.

Azonban mielőtt lemerülnénk, előbb ■ "propellereken" keresztül jussunk el ■ vízésésig, és azt egy jeges nyílvezzővel fagyasszuk be. Mászunk fel a vízésés mögötti terembe, ott csapjuk szét a vízipókot, majd ismét jégből verjük hidat a zöld vízvezeték csapjához. For-



gassuk el, s térjünk vissza a keringetőbe. A felszínhez közelebbi járaton ússzunk tovább. Ez ugyanaz a járat, mint amin korábban ■ Gekko után kiúsztunk, csak most a már bejárt medencétől továbbúszhatunk az ellenkező irányba. A járatból kijutva kerüljük az aknákat, majd mászunk fel a liftező platformra. A liftről ■ nagy tengely

mögötti, oldalmozgású platformra ugorjunk, majd menjünk ■ peremen ■ tengely másik végéhez. A hatalmas lapáton úgy tudunk átkelni, ha befagyasztjuk a vízésést, ami a tengelyt forgatja - tegyünk tehát így.

Egy kis mérleghintázás következik. Álljunk ■ középső hinta serpenyőjébe, és lőjünk ■ másik fele fölötti jégtömbbe egy tüzes nyílvezzőt. Így átugorhatunk ■ magasabbik hintára, ■ ugyanezzel ■ módszerrel azt is átbillenthetjük. Ezzel pedig máris ott vagyunk a következő csapnál, amit ki kell nyitnunk. A tereméből a harmadik hinta segítségével távozzunk, ■ most már csak egy irány maradt a keringető legalján, ahol még nem jártunk. A nagyfőnök "előszobájában" a zöld vezetéken át mászunk ki ■ vízből, és fordítsuk el ■ csapot, ami ■ kapu eléréséhez szükséges víz sugarat biztosítja. Nem akarok senkit se elkészeríteni, de az egyik legborzalmasabb főellenség következik, ami valaha bármilyen videojátékban szerepelt.

Gargantuan Masked Fish: Gyorg

A hatalmas halnak nem is annyira a külseje, vagy a harcmodora rémisztő, hanem az, hogy az ő pályáján kell legyőznünk: a víz alatt. Ott pedig abszolúte ő a nyerő. A felszínről csak annyit tehetünk, hogy Link alakjában lenyilazzuk, ami megbénítja. Ekkor iszonyatosan gyorsan Zorává kell alakulni, és lemerülni mellé, majd megcsapkodni. A bumeráng használata nem kifizetődő, mert a hal egy találat után azonnal magához tér, és amíg ■ bumerángjainkat várjuk, kétszer is felfal minket. A főgonosz megsebzése után jön a legnehezebb



rész: villámgyorsan ki kell ugrani a középső szigetre. Nagyon pontosan kell ■ felszín felé úszni, mert ha lecsapódunk ■ sziget oldaláról, szinte biztos, hogy végünk. Gyorg egy idő után kisebb halakat is küld, de ezzel inkább segít, mintsem ront ■ helyzetünkön. A pajzsot használva száguldjunk a halrajba (ez a mozgás varázserőt emészt fel), mire néhány szív marad ■ kishalak teteme nyomán. Ja és még valami: amikor a szigeten állunk, Gyorg néha kiugrik ■ vízből, vagy ami rosszabb: lökdösi a talajt. Tehát amikor nekilendül, lehetőleg ne ■ sziget szélénél tartózkodjunk. A halból végül - szokás szerint - csak a maszkja marad, plusz kapunk még egy szívet.

Ikana Graveyard

A negyedik égtáj felé először is egy temetőt kell felkeresnünk - a kerítéseket megint Eponával ugrassuk át. A temetőnél egy hatalmas csontváz pihen, amit próbáljunk meg felébreszteni az ébredés Dalával. Az óriás ekkor menekülni kezd, s azért nehéz utolérni, mert tűzfalakat varázsol elénk, amik addig nem alszanak ki, míg a csatlósait szét nem csapjuk. Goronként küzdünk: úgy egy csapással végezhetünk két csontvázal is, és persze gurulva jóval gyorsabbak vagyunk. Ha sikerül az óriást megsebesítenünk, leáll megküzdeni velünk. Nem túl nehéz kihívás: állandóan bénítsuk le a kampóval, ■ utána suhintsunk oda. Miután sikerül legyőznünk, az óriás ládája körül eltűnik ■ tűz, és miénk Keeta kapitány sapkája - így hívják a harcost. A sapka arra jó, hogy ■ kapitány katonái engedelmesskedjenek nekünk. Őket éjszaka találjuk a temetőben, s arra kell megkérnünk őket, hogy tártják fel a sírokat - más-más helyen fognak járőrözni, attól függően, hogy melyik éjszaka járunk arra. A legfontosabb, hogy az első nap éjszakáján találkozzunk velük. Miután előtűnt a járat lefelé, ugorjunk le. Lent egy seregnyi denevért mészárolhatunk le, majd utána meg kell gyűjtanunk a barlang három fáklyáját: ekkor nyílik az ajtó, ami egy újabb kishőkhöz vezet. A páncélos csapásait kerüljük ki, viszont amikor kettőt suhintott a baltájával, avagy amikor beragad a fegyvere a földbe, azonnal támadjuk. Amikor lejön róla a páncél, kicsit bekeményít, de nem vesztes - főleg ha Goronként küzdünk vele. A lovag legyőzése után felmegy hátul a függöny, és az előbukkanó szellemtől, illetve annak ■ sírkövére pillantva egy új dalt tanulunk meg: a Vihar dalát.



Ikana Canyon

Távozzunk ■ temetőből, és térjünk vissza a kanyonba. Ott, ahol a lovunkat hagytuk, a magasban egy fickó üldögél, aki szerint ■ vándorló lelkek maszkját kell viselnünk, ha tovább akarunk menni. Ezt ■ maszkot a dölyfös Gorman testvérektől nyerhetjük el, ha legyőzzük őket lóversenyben. A versenypályájukat a farm mellett találjuk - ■ bagolyszobornál kell lekanyarodni. Apró tipp ■ versenyhez: maradjunk a belső íven, és inkább ugrassuk át ■ kerítéseket, mint hogy kikerüljük azokat. Amikor a Garo-maszkot felöltve társalgunk ■ vándorral, az elővarázsol egy fát maga mellett, ■ abba beakaszthatjuk a kampónkat. Az elkövetkezendőkben ha magunkon hagyjuk ■ maszkot, sok helyen Gerudo-ninják támadnak ránk. A pajzsukat használva könnyen kiüthetjük a kezükből ■ kardot, és utána támadhatunk. A ninják mindig valami érdekes információval szolgálnak a haláluk előtt. A kanyonban ■ folyónál megint ■ jeges trükköt alkalmazzuk: változtassuk jégkockává ■ vízi szörnyeket és azokon keljünk át. Utána ■ fákba akasszuk ■ kampónkat, s úgy húzassuk fel magunkat a magasba.

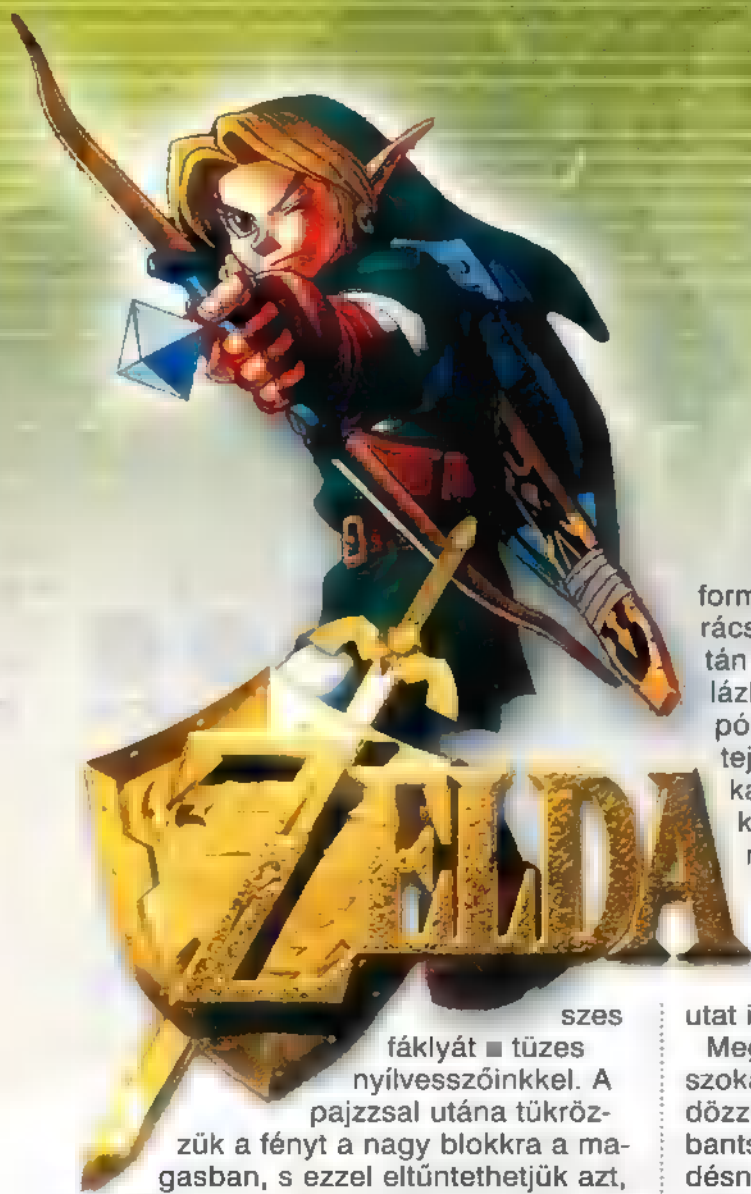
A kiszáradt folyómedret követve keressük meg ■ barlangot, ahonnan valaha a folyó eredt. Egy szellemet találunk ott, aki gyilkos dalt kezd játszani. Mielőtt teljesen lecsökkenne az életerőnk, vegyük elő az okarinát, és játszunk le ■ Vihar dalát. A szellem testvére által komponált dal megteszi a hatását, és megtöri a vidék feletti átkot. Újra megere a víz, ami beindítja a kis zeneházat, mire a muzsikaszó hatására eltűnnek a ház körül ■ múmiák. A házban egy Pamela nevű kislány lakik, aki ezután kétpercenként elsétál a kiszáradt kúthoz. Először a folyó mellett találjuk. Mindenkitől fél, ezért ■ láttunkra visszaroohan a házba. Tisztes távolból, vagy

épp a ház mögött várjuk meg, amíg elindul ■ sétájára, majd surranjunk be ■ házba. Bent az alsó szinten egyszer csak kivágódik ■ szekrény ajtaja, és egy zombi támad ránk. Nem szabad megijedni: ■ kardunk helyett az okarinát vegyük elő, és játszunk el ■ Gyógyítás dalát - ez a kreatúra ugyanis ■ kislány apja. A fatert megfertőzött rontás ezután egy újabb maszkká alakul át, amit ■ kiszáradt kút alján tudunk hasznosítani. Ha felöltjük, a labirintus múmiái közéjük tartozónak néznek minket, ■ továbbengedik hősünket, feltéve ha különböző módon megvesztegetjük őket. Mindegyikük más-más dolgot kér. Az induláshoz egy üveg kék italra, és öt varázsbabra van szükség. Kék italt vagy Kotakétól kapunk (ehhez végig kell csinálni az erdőben ■ gombakeresgélős procedúrát, nem szólvá arról, hogy előtte Koumét is meg kell gyógyítanunk újra), vagy a kanyonban tanyázó Deku-árustól vásárolhatunk (Deku alakban). Varázsbabot ■ mocsárnál lehet beszerezni: vagy a babárustól a palota kertje alatt, vagy a Deku-árustól a Turistaközpont épületénél.

Először is adjuk oda az É-i ajtónál a kék italt, mire ■ mögött halat és vizet kérnek ■ Gibdók - mindkettőt találunk ugyanott a kis beugróban. A hallal nyitó Ny-i szobából vegyünk fel újabb halat és jegyezzük meg a helyet, ugyanis forró vizet is találunk ugyanott. (A tüzes szemeket egyszerűen majd csak be kell ijeszteni, a kart pedig le kell vágni. S ha már itt tartunk: a folyósón garázdálkodó kezek elől meneküljünk, majd amikor a hátunk mögött leesnek, akkor támadjuk meg őket.) Az É-i irányba bogarakat kérnek az örök, de nem muszáj arra mennünk - legészakabbra csak egy tündéres kúthoz jutunk. Viszont a pókhálók mögül bombát és bogarakat vehetünk magunkhoz. (Ha netán nem lenne varázserőnk ■ pókhálók elégetéséhez, várjunk,

amíg nem lesz Deku-fánk.) Ezek után elindulhatunk a legelső elágazásnál a K-i irányba, ahol varázsbabot kell adnunk az örök. Használjunk tüzes nyilat a jégszobor elpusztításához, majd irtsuk ki ■ Deku-növényeket a kis szobában: így néhány Deku-fához jutunk. A halat használva nyissunk be az É-i folyósóra, ott gyűjtsünk be tíz Dekudiót a beugró növényeit kaszabolva, ■ ezeket adjuk oda az előző szakasz másik öröknek. A következő folyosó két örök forró vízre, és bombára van szüksége - előbbiért siessünk vissza, utóbbi pedig elméletileg már van nálunk ugyebár. A Ny-i kis szobában egy tehenet találunk, akinek játszunk el Epona dalát, mire egy üveg tej lesz ■ jutalmunk. Persze csak ha egy üvegünk van, előbb É-ra nyissunk be, mert ott egy szellemmel kell megküzdenünk, akit utána szintén üvegbe kell zárunk. (A szellem támadásait kerüljük ki, majd utána nyilazzunk bele.) A szellemet az É-i folyosó végén az örök kéri, ami után már csak ■ tejsre van szükségünk és végre eljutunk a végcélunkhoz: ■ Tükörös Pajzsot rejtő ládához - igaz, előbb meg kell gyűjtani a teremben az ös-





szes fáklyát ■ tüzes nyílvezzőinkkel. A pajzzsal utána tükrözzük a fényt a nagy blokkra a magasban, s ezzel eltüntethetjük azt, majd ■ nap ábrára tükrözve létrát is varázsolhatunk hozzá. A megnyitott járat az Ikana kastély belső udvarára vezet. (Jóllehet most már egy rövidebb átjárót is nyithatunk a kanyon felől, ha a főbejárat melletti kis szobában bekapcsoljuk ■ fényt, és azt a napos blokkra tükrözzük.)

A kastélyban viseljük vagy a Garo-, vagy a Gibdo-maszkot, vagy akár ■ kapitány sapkáját: úgy nem támadnak meg minket a múmiák, és lekasabolhatjuk őket. A két oldalsó irányt ■ szemek felolvasztásával nyithatjuk meg, melyek a múmiák melletti oszlopokon vannak. Először balra menjünk. A kristálykapcsolóval emeljük fel az izzó réteget ■ plafonig, majd siessünk a kék oszlop mellé, ahol Deku alakot öltve bújjunk be a Deku-virágba. Miután visszaereszkedett az izzó réteg, "fejeljük" fel ismét a plafonig, gyorsan bújjunk vissza a virágba, és lőjük fel magunkat a taposó kapcsolóhoz. Linkké változva nyomjuk le, azaz nyissuk fel a K-i rácsot, majd lőjük bele ■ kristálykapcsolóba, és távozzunk. A következő teremben balra van egy láthatatlan plat-

form, s azon átugorhatunk ■ további rácsot nyitó kapcsolóhoz, ahova azután a Deku-virágokon keresztül vitorlázhatunk el - gondosan kikerülve ■ pókokat és az aknákat. A kastély tetejére érve mászszunk körbe a párkányon, és vitorlázunk el ■ nagy kapu előtti kapcsolóhoz, mely egy rést nyit a tetőn. Ez a rés a bejárat-tól jobbra teremt világosságot, ahol így a fényt tükrözve könnyen kinyírhatjuk a ránk támadó kezét, és ■ továbbvezető

utat is megnyithatjuk.

Megint egy Wizrobe következik, akit a szokásos módszerrel, a sarokból lövöldözzünk le. Ismét a kastély tetején robbantsunk lyukat a repedezett mélyedésnél. Azaz csak robbantanánk: csak hogy ehhez lőporoshordó kell. Ugorjunk el venni a városba. A robbantás után essünk le az előcsarnokba, ahol ■ fény segítségével megnyithatjuk végre az utat előre.

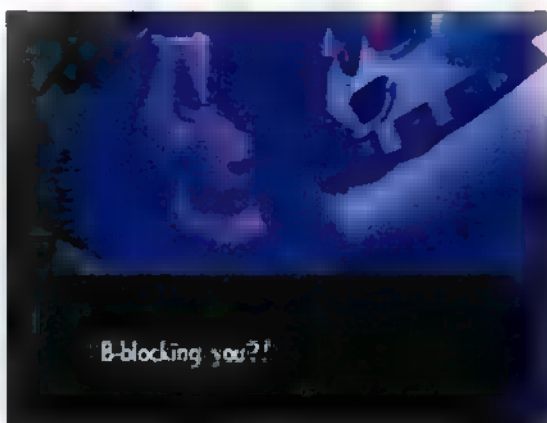
Bár az Ikana király és annak testőrei csak kispóknek számít, keményebb fickó, mint sok főellenség. Az udvarban a kastélytól jobbra találhatunk egy tündért: azt mindenképp érdemes feltanokolni. Amint belépünk a király lesötétíti ■ szobát, tehát fél ■ fénytől. Amint megkapjuk az irányítást, azonnal egésük el legalább az egyik sötétítő függőnyt, majd ■ fénybe állva ■ másikat is. Ezután a sima védekezés-támadás taktikával győzzük le ■ testőröket, akik azonban újra feltámadnak, hacsak időben ■ csontjaikra nem tükrözzünk. Végül magával a királlyal kell párbajt vívni. A királynak nagyon veszélyesek a támadásai. A fújásai elől még el lehet menekülni, de amikor a koponyája különválva kezd kergetni minket, miközben ■ kardjával csapkod, akkor szinte biztos, hogy végül elkapja hősünket, és tetemes energiavesztést okoz. A legjobb taktika az, ha letámadjuk. Ne hagyjuk élni, s folyamatosan vigyünk be neki találatokat - persze ■ kardcsapásai ellen azért védekezzünk. (Jópofo

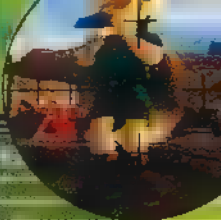
momentum egyébként, ha megtréfáljuk őt a kapitány sapkájával, vagy a testőreit a Bremen-maszkkal.) A királytól végül egy újabb dallamot kapunk: az Üresség Elégiáját. Ezzel a dallal élettelen klónokat készíthetünk magunkból, akár mindegyik formánkból - tehát összesen négyet.

Stone Temple

A klónokat - ■ Deku-klón kivételével, amelyek túl könnyű - ■ Sziklatoronyban tudjuk hasznosítani. (A sziklatorony bejárata a kanyonból nyílik.) Állítgassuk őket a kapcsolókra, miközben ■ kampónkkal egyre feljebb húzhatjuk magunkat: így hidakat rakunk össze magunk előtt. (Amikor átértünk egy hídon, a túloldali kapcsolókkal ne foglalkozunk.)

Az utolsó híd (a bagolyszobortól) a Sziklatemplomba vezet: ennek megalakításánál fontos a sorrend is. (A K-i fekvésű kapcsoló után az Ny-it, majd úgy a D-it.) A templomban először ■ nyugati ajtón haladjunk tovább. A Bombchuk ellen pajzzsal védekezzünk, s mindjárt húzzunk az egyikből annyi hasznot, hogy berobbantjuk a szemközi falat. Miután az összes Bombchu felrobbant, a kirobbantott részen üssünk egy rést a nagy ládák alkotta "gáton", ■ hozzunk el egy kis ládát mögülni. A ládát tegyük ■ egyik kis kapcsolóra, ■ többire pedig állítsunk egy-egy klónt - a nagy kapcsolóra természetesen a Goront. A következő udvarban robbantsuk ki ■ sötétebb részt a földön, és essünk le. Ha nincs bombánk, menjünk le, s keltsük életre, illetve robbantsuk fel a szobrokat a lávában. A fényt tükrözve tüntessük el a blokkot a lávából, majd Goronként menjünk át, és gyűjtsük be a túloldalról ■ térképet. Ezután tüntessük el a szobrokat. Ha mind a négy a múlté, egy újabb láda az eredmény, amiből egy kulcs kerül elő - utóbbit az udvarban használjuk. A medencébe lemerülve lehetőleg ne nyírjuk ki ■ kart, hanem inkább dobassuk ki magunkat a partra, ugyanis ott van a következő kulcs. Folytassuk az utunkat a kar alatti járaton keresztül majd ■ nagy medencében mászszunk ki ■ vízből. Egy különleges tükröbe botlunk, amit a fény oda-tükrözésével úgymond tölteni lehet. Mivel több ideig töltjük, annál tovább fog utána fényt árasztani. Töltsük tehát fel, majd odarohanva tükrözzük tovább a fényt a napos blokkra. Vegyük ki a lávából az iránytűt, majd forduljunk sarkon, különben a bejáratához érkezünk vissza. Nyissuk ki a lelakatolt ajtót, s





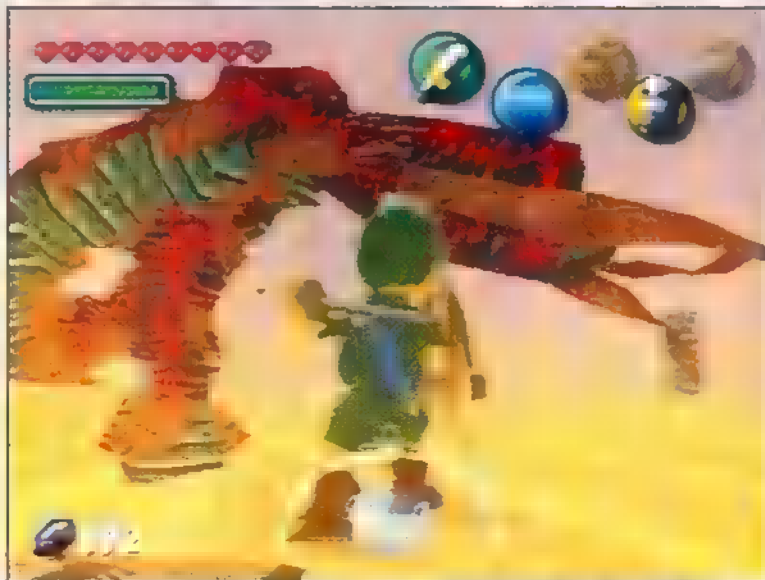
ahogy belépünk, verjük szét ■ nagy oszlopot Goronként, melynek a helyén azután fénysugár szűrődik be. Tükrözzük a fényt a tükrök segítségével ■ napos blokkokra - az É-i mögött vezet tovább ■ út, amihez két tükröt is kombinálnunk kell. A lávafolyam fölött Dekuként tudunk átkelni körbe: jól kell kihasználni ■ légáramlatokat. Maradjunk meg Dekunak, és úgy lépünk be a következő kisfőnökhöz, a Garo mesterhez. Egyszerű a taktika: ■ tüzes támadásokat védjük ki, majd a perdülésel bénítsuk ellenfelünket, utána pedig lőjük - s ismételjük ezt jó néhányszor. A Garo mester egy értékes tippel szolgál, valamint megkapjuk a fényes nyilvesszót. Távozzunk, majd a állványon nyírjuk ki ■ bogarat. Ez egy kicsit fejlettebb Hiploop: mindenekelőtt le kell róla rántani a páncélmaszkját a kampóval. Utána készítsük elő az ijunkat, mert egy "csupaszem" szörny következik. A pajzzsal védekezve hagyjuk, hogy megüssön minket, majd amikor az erőlködéstől kidülledt ■ szeme, lőjük bele. Ezzel visszajutunk ■ bejárathoz. Menjünk ki a templom elé, s ott állítsunk egy klónt a Ny-i kapcsolóra. Az elmozdított blokk helyén egy piros követ pillanthatunk meg ■ falon, amibe lőjük bele egy fényes nyilvesszót. Ennek hatására fejére áll az egész templom: ami eddig ■ plafon volt, az mostantól a talaj.

A templom belsejében tañkoljunk fel varázserőből (ha szükséges), és induljunk el K-re. Tüntessük el a napblokkot egy fényes nyillal, majd változzunk Dekuvá. A jobb oldali áramlatot kihasználva liftezzünk fel ■ hídra, menjünk be a járatba, tapossunk rá a kapcsolóra, majd menjünk vissza a megjelenő ládához a kulcsért. Az erősebb áramlatot kihasználva repülünk fel az

ÉNy-i sarokba, ■ az aknákat kikerülve nyissuk ki az ajtót. A lávát fordítsuk meg (itt is van egy piros embléma, mint kint), majd miután átkeltünk, fordítsuk vissza. A következő teremben el kell tologatni a követ a négyzetes mélyedéshez. Amikor a kő perembe ütközik, fordítsuk meg ■ termet, s úgy toljuk tovább. Amint a kő a helyére huppan, mehetünk tovább - a kőön keresztül felmászhatunk az ajtóhoz. Utána ismét egy Wizrobe-bal kell végezni.

Könnyű préda, ha behúzódunk az állványzat fedezékébe: úgy csak három platformra kell koncentrálni. Utána húzassuk fel magunkat ■ megjelenő ládához, ■ úgy menjünk tovább. A szellemek ellen ne használjunk befogást, különben eltűnnek. Dekuvá változva alkalmazzuk a virágos trükköt, majd repülünk át a túloldalra. Mielőtt továbbmenénk, repítsük fel magunkat az oldalsó járatba - ahol korábban ■ klónokat használtuk. Most ún. Death Armosok vannak ott, amik igyekeznek agyontiporni őket. Megpróbálhatunk átszalomozni közöttük, de meg is szabadulhatunk tőlük, ha a fényes nyillal megfordítjuk őket, ■ átszaladunk alattuk - ekkor menthetetlenül belefúródnak ■ talajba. Egy kapcsolót most is találunk itt: erre állítsunk rá egy klónt, igyekezzünk a ládához, ami körül kikapcsoltuk a tüzet - szinte közvetlenül a kapcsoló mellett van. A jutalmunk egy kulcs, amivel folytassuk az utunkat. A következő helyen használjuk ■ kampót, ■ koccantsuk össze a két aknát, majd Dekuként repülünk oda, illetve repülünk tovább ■ túloldalra. A kék lángoktól egy-egy nyilvesszővel szabadulunk meg, nehogy lebénítsanak minket, majd a ládákat szétörve készülünk fel egy küzdelemre.

A denevérek közül összeálló Gomess egy elég kényelmetlen ellenfél. Fényes nyillal először el kell terelni a denevéreket, s csak utána lehet megsebezni. Amint bevittük neki a találatot, azonnal védekezzünk, mert csapkodni kezd a



kaszájával. A gond akkor kezdődik, amikor pillanatok alatt elfogy a varázserőnk. Ekkor ■ megoldás: több tucat denevért kinyírni egy bombával, ami így egy jutalom palackot eredményez. Gomess természetesen a főellenség kulcsát őrzi.

A kulcs felvétele után induljunk el visszafelé, s miután átrepültünk az aknás résznél, ott most balra forduljunk. A bejárat közelében egy speciális helyen lyukadunk ki, ahol egy Death Armos őrzi egy kapcsolót. Lőjük bele egyet egy fényes nyillal, majd gyorsan ugorjunk át hozzá, hogy legyen időnk felkapaszkodni. Valószínűleg eltalál minket (hacsak nem a Bunny Hooddal ugrunk), de ez legalább ugyanakkor az ő halálát is jelenti. Álljunk rá a kapcsolóra, mire a magasban megjelenik egy láda. Ez nem is annyira ■ tartalma miatt fontos, hanem hogy bele tudjuk akasztani a kampókat. A lelakatolt ajtó mögött egy újabb "szemes" fickó vár ránk, akitől ■ már ismert módon szabaduljunk meg. Elméletileg ez egy keményebb ellenfél, mint a korábbi, de ha folyamatosan ■ közelében maradunk, nem próbálkozik semmi újjal, csak a csapkodással. Ha sikerült végeznünk vele, miénk az Óriás maszk. Ezt csak





speciális helyzetben lehet használni - persze erre nem kell sokáig várni. Menjünk tovább, és aktiváljuk a kristálykapcsolót. Ezután visszatérve az ajtóhoz húzassuk fel magunkat a plafonon megjelent láda segítségével, majd a tüskés rönköt ugyanezzel a módszerrel - ■ másik kapaszkodóba lőve a horgot - kerüljük ki. Essünk le, majd ■ lézerező szem mögötti cserepeket széttörve vegyünk magunkhoz mindent, amit találunk, hiszen a főgonosz jön.

Giant Masked Insect: Twinmold

A toronyból hirtelen egy sivatagba pottyantunk, ahol két hatalmas hernyó bújik elő a föld mélyéből. Olyan aprók vagyunk hozzájuk képest, hogy esélyünk sincs ellenük. Talán nem ártana egy súlycsoportba kerülni velük: vegyük fel ■ ■ Óriás maszkot. Ezután igyekeznünk kell, mert az "óriáskodás" varázserőt fogyaszt. A hernyók csakis a fejükön és ■ farkukon sebezhetők. Egy menetben nem igazán sikerülhet legyőzni őket, ezért egy idő után óhatatlanul össze fogunk menni. Varázserős palackot egy módon tudunk szerezni: a sziklából. Mi magunk ugyan nem tudjuk széttörni őket, de ha odacsaljuk ■ hernyókat, azoknak semmiség az egész. Elég sokat kell egyébként csapkodni a dögöket...

A végjáték

Twinmold legyőzése után nem muszáj visszaporgetni az időt, bár ■ végkifejlethez nem árt néhány előkészületet tenni (egy-két tündért összeszedni), ■ egy állást menteni. Annyi a dolgunk, hogy ■ harmadik nap végén ismét találkozzunk Skull Kiddel ■ torony tetején. Ha netán az állásmentés mellett döntöttünk, előrébb lépkedhetünk fél napot, ha az Idő Dallamának minden

egy hangjegyet duplán játszunk el. A torony tetején úgy tűnik, továbbra sem tudunk mit kezdeni Skull Kiddel, de most már van segítségünk: játszunk el az Esküdalt, amit még ■ legelső főgonosz leküzdésénél tanultunk. Ekkor jönnek ■ felszabadított óriások, akiknek úgy tűnik, sikerül megakadályozniuk ■ katasztrófát. Sikeresen megtámasztják ■ Holdat, ■ ■ Skull Kid legyőzötten hever a földön. Hanem a maszk hirtelen önálló életre kel. Mint mondja:

elege volt az addigi bábujából, ■ most már nincs is szüksége rá. Felrepül a Holdba, s ezzel magát az égiteket vonja az irányítása alá. Link és Tatl azonban oda is követik őt.

Majora's Mask

Nagy meglepetésünkre egy gyönyörű rétre érkezünk, a közepén egy nagy fával. A fa körül gyerekek szaladgálnak, melyek mindegyike maszkot visel. Ha szóba elegyedünk velük, a maszkjaink érdeklík őket, ■ ha még oda is adjuk őket, fogócskára invitálnak minket, melyek végén fura kérdéseket tesznek fel. A fogócskák közben esetleg néhány hasznos dolgot találhatunk, de nem fontos játszanunk. Sokkal inkább a fa tövében ücsörgő alak érdekel minket, akin Majora maszkját pillanthatjuk meg. Ő is játékra invitál minket, de teljesen más fajtára...

Majora maszkja látszólag teljességgel sérthetetlen. Legalábbis ha szemből támadjuk. Változzunk tehát Zorává, és próbálkozzunk bumeráanggal. Így mindjárt más! Miután lezuhant, üssük a földön is. Néhány találat után segítségül hívja a szörnyek maszkját, akiket korábban

legyőztünk. Ezeket még könnyebb elintézni, viszont egyfolytában lövöldöznek ránk, s ezért nem árt sietni. Visszaváltozhatunk Linkké, és lenyilazhatjuk őket, de ez nem tanácsos, mert spórolni kell ■ nyílvezzővel. Utána ismét Majora maszkja következik, ■ már jól bevált módszerrel. Lehetőleg szorítsuk sarokba, mert ha időt hagyunk neki, lézerezni kezd, és az nagyon halálos...

Majora's Incarnation

Majora maszkját természetesen nem győzhetjük le egyből. Második nekifutásra lábakat növeszt, és örült módjára rohángászni kezd. Bár Tatl azt javasolja, hogy az igazi alakunkban küzdjünk meg vele, célszerű Zoraként megmaradni. Amikor rohángál, küldjük utána ■ bumerángjainkat, a gyilkos sorozatai ellen pedig a pajzsunkkal védekezünk. Mivel ritkán támad, elég könnyű végezni vele. Amikor a csapásaink hatására elhasal, üssük tovább ■ földön, majd amikor toporzékolni kezd, akkor is csapjunk oda a lábaira.

Majora's Wrath

A maszk harmadik fázisként fejet növeszt, s ami még riasztóbb: két hosszú csapot is. Most már tényleg vissza kell változnunk Linkké, mert csak nyilakkal tudjuk megbénítani. Az ostorcsapásait védjük ki a pajzsunkkal, majd amikor biztosak lehetünk ■ találatban (mivel ■ helyszínen csak egy "cserépnny" nyílvezző van), lőjünk! Amikor Majora szédeleg, rohanjunk oda, és csapkodjunk meg! Ezt jó néhányszor meg kell ismételnünk, s közben ■ főgonosz még egy jót is küld ellenünk, de vigasztaljon minket ■ tudat, hogy ez már tényleg a legvég-ső csata...





PLUG'N'PLAY



Xbox-hírek



Ez a hónap igen sűrű volt az Xbox „életében”, ezért a cikk is hosszabb lesz, mint eddig. A decemberi hírek nagy része pozitív volt, mindössze egy akadt, ami sokakat szomorúvá fog tenni. Essünk is túl a fekete levezen az elején: Európában csak 2002. elején lesz kapható az Xbox... Ha még itt vagy, akkor folytassuk. A Microsoft szerint akkora az érdeklődés a konzol iránt Amerikában (és állítólag Japánban is, bár ezt írhatjuk ■ propagandarészes jótékony fordításának), hogy minden erejükkel oda akarnak koncentrálni, és a lehető legtöbbet gyártani belőle; semmiképpen nem belesni ■ Sony hibájába az amerikai PS2-vel. Az amerikai és a japán megjelenés 2001. őszén lesz, valamikor szeptember közepe és november eleje között, ezt követi Európa egy fél évvel később, majd ■ világ többi része (Oroszország, Ausztrália, Afrika, Dél-Amerika). Ezzel sajnos egy szép álom



került kidobásra, az Xbox lett volna a tervek szerint az első olyan konzol, ami mindenhol egyszerre jelenik meg. A több hír már sokkal vidámabb, evezünk is át ■ jó dolgok vizére.

Amint azt a képeken látjátok, végre megmutatta ■ Microsoft, hogy hogyan is fog kinézni ■ konzol. Az ünnepélyes lepellerántás (hogy ■ pátoszt kidobjuk az ablakon: nem volt lepel, hanem egy asztal közepéből emelkedett ki ■ doboz) január hatodikán történt ■ CES kiállításon. Elvileg ez volt az első hely, ahol tényleg a végleges konzolt lehetett látni, de a Microsoft balszerencséjére a nyomdában lefényképeztek egy olyan újságot, ami csak februárban jelenik meg, és már voltak benne képek az Xboxról. A „fényképezés” az öt képet egyből feltették az internetre, két nappal a CES előtt. A nagyobb helyek vagy nem is rakták ki, vagy ■ magazin kérésére levették ■ képeket, természetesen nem lehetett megállítani az áradatot – ■ kisebb weboldalak mind közölték ezeket.

Bár az X-alakot elvetették, felülnézetből jól látszik, hogy ez azért nem teljesen van így. A középen lévő zöld körnek nem lesz funkciója, szerencsére nem fog világítani. Az előlnézetből jól látszik, hogy tényleg négy kontrollert lehet csatlakoztatni – nemrég az a pletyka terjedt el az interneten, hogy csak kettőt tudunk majd egyszerre használni. A konzol kinézete végül elég robusztusra sikerült, és kicsivel nehezebb is lesz a PS2-nél (ez főleg ■ winchesternek köszönhető). A robusztuság miatt masszívabb is lett a gép, elvileg minden példánynak túl kell élnie két méteres esést, de azért ha nem muszáj nem kell dobálni. Az irányítókkal kapcsolatban már jobban megoszlanak a vélemények, mint magával ■ gép kinézetével kapcsolatban, sokak tetszését nem nyerte el.

Leginkább ■ Dreamcast-kontrollerre hasonlít, remélhetőleg elég nagy kezünk van hozzá, hogy jól tudjuk használni. Praktikus okokból minden irányítóhoz három méteres kábel csatlakozik, nyugodtan lehet majd a fotelből elterpeszkedve játszani.

A konzolt ■ szingapúri Flextronics cég gyáraiban fogják készíteni, akik az európai térségben a sárvári üzemet használják fel erre ■ célra. Az Xbox gyártása olyan jelentős gazdasági hasznot jelent majd az országnak, mint az Audi-össze-



szelő üzem, a gyártás felfutása esetén a teljes GDP 1% teszi majd ki ■ Xbox gyártása. Ezzel kapcsolatban maga Orbán Viktor is nyilatkozott, elmondta, hogy azért is nagyszerű Magyarországnak, hogy itt lesz a gyár, mert így 5000 új munkahelyet tudnak teremteni. A Microsoft Magyarország képviselői szerint ez a szám kicsit túlzó, de ők még ennél is fontosabbnak tartják, hogy körülbelül 200 hazai beszállító, vállalkozó számára is piacot jelent majd a beruházás. A gyártás ■ legutolsó hírek szerint júliusban kezdődik, először ■ Japánba kerülő példányokat gyártják majd nálunk, majd az Európába kerülő darabokat. A másik gyár Mexikóban lesz, és





kapni?!"). Ez persze nem teljesen legális, de hát ez nem is hivatalos jogügylet volt, hanem baráti beszélgetés egy bolt tulajdonosa, és egy fejés között. Mindenesetre a Microsoft már belekezdett ■ kampányába, bár ■ GameCube rendeléseket még mindig nem fogadják el a boltok.

Az Electronic Arts – nem mellékesen: ■ legnagyobb játékiadó cég – bejelentette, hogy kiszélesíti együttműködését ■ Microsofttal, és a konzol megjelenése utáni fél évben legalább tíz játékot adnak ki, ehhez rögtön 500 fejlesztő-készletet rendeltek (a Nintendo összesen ennyi GC készletet adott ki). A játékok közül mindegyik rendelkezni fog internetes opcióval, ehhez ■ FIFA-t

hozták fel példának, ahol olyan lehetőséget terveznek, hogy online bajnokságot indítsanak ■ focikedvelő országokban. Ez abból áll majd, hogy aki jelentkezik például a „virtuális Barcelonába”, annak meg kell küzdenie a többi jelölttel, és ■ tizenegy legjobb lép majd pályára a többi, hasonlóan összeállított csapat ellen. Ezeket a meccseket – ha technikailag meg tudják majd oldani – nézni is lehet. Ez lehet, hogy még nem a FIFA 2002-ben lesz benne, de mint lehetőség számolnunk kell ezzel, ami igen jó dolog. A tíz játékban lesz legalább egy James Bond-játék, és egy program, ami a Harry Potter-könyvek alapján készült. A legnagyobb PS2-es Electronic Arts programok (SSX, Madden) sem kerülnek el az Xboxra kerülést, de mivel a winchester több lehetőséget ad a fejlesztőknek, „felturbózott” változatról beszélhetünk – az SSX-hez pályakészítő jár majd, a Maddenhez pedig egyedi csapatokat gyárthatunk.

A Konami megerősítette bejelentését, legnagyobb játékaikat átírják majd Xboxra. Első körben négy biztos sikerprogramról van szó: Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Jurassic Park 3, Crash Bandicoot X. Ezek a PS2-verziók átíratva lesznek, a Konami tehát nem fejleszti tovább a játékokat. Ennek valószínűleg az az oka, hogy az EA-tól eltérően ők Japánban dolgoznak, nem lehet tehát olyan szoros az együttműködés köztük és a Microsoft között. Igen jó hírek számít, hogy a legsikeresebb Commodore 64-es sorozat folytatódik az Xboxon. A Last Ninja: The Return remélhetőleg tartalmazni fogja az eredeti részeket, hogy mindenki megtudja, milyen is volt a legjobb játék

egy-másfél év múlva tervezik egy ázsiai gyár üzembe helyezését is. A Microsoft magyar képviselői elmondták, hogy ha a teljes termelési kapacitást kihasználják, akkor évente akár 10 millió Xboxot is tudnak gyártani.

Januárban indul a Microsoft marketing-kampánya, amely félmilliárd dollárba kerül majd ■ tervek szerint az óriáscégnek. Az összes nagyobb boltban (Amerikáról van szó, sajnos) elő lehet rendelni az Xboxot. Ez azért is jó, mert a Sony üzleti nyomással „rábeszélte” a boltokat, hogy ne vegyenek fel előrendeléseket decemberben ■ GameCube-ra, ■ Xboxra. (A rábeszélés körülbelül ennyiből állhatott, csak kicsit cizelláltabb formában: „Fiúk, tényleg nagyon jó dolog az Xbox, meg ■ Nintendo, de azért már megse! Vegyétek már be a hirdetések a kirakatból; ja, és előrendeléseket se vegyetek fel! Köszö. Még valami, tudjátok, ugye, hogy kevés PS2 van, megválogatjuk, hogy kinek adunk, ugye ti is akartok





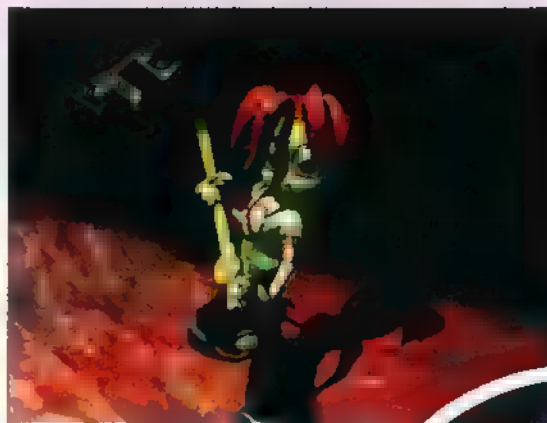
10-12

éve. Akik szeretik a Forma 1-t, azok boldogok lehetnek, három átirat is készül, kíváncsián várjuk, hogy miben térnek majd el egymástól. Az Electronic Arts által készítettben mindenesetre lejátszhatjuk majd az adott hétvége futamait, és akár mind a 22 autót más irányíthatja!

Az Eidos eddig csak két játékot jelentett be, az egyik a bögyös nőci újabb epizódja lesz (igen, a Tomb Raider), ■ másik egy fantasztikus stratégiai program, a Republic. Képzelnék el egy Sim City-t (aki esetleg nem ismerné, annak valami nagyon kimaradt az életéből; egy városban kell polgármesteri pozíciót betölteni, és virágzó metropoliszt építeni belőle)! Ha ez megvan, akkor képzeljük el, hogy ■ grafika teljesen 3D-s. Ez még könnyen megy, most képzeljük el, hogy az emberek szinte Shenmue szinten vannak kidolgozva (persze nem lesz olyan részletesen megcsinálva ■ mimi-kájuk), az autók pedig teljesen felismerhetőek lesznek. A kamerával bármit megnézhetünk, a felhőkarcolók tetejétől akár a betonig zoomolhatunk. Az emberek nem csak mászkálnak össze-vissza, hanem mindegyiknek meglesz a maga aktuális kis célja: van, aki ■ gyerekért megy az oviba, majd taxiba ülnek, majd hazamennek; van, aki focimeccsre jár, van aki dolgozik, mint ■ güzü; van aki éjjel színházba megy, van, aki kocsmába; a fiatalok suliba járnak, az idősebbek alig mozdulnak ki otthonról egy kis sétára. Minden ember különböző lesz, nem lesz mindennapi móka tehát már ■ sem, ha csak kiszemelünk egy lakost, és követjük ■ mindennapjait. Ilyen önálló emberből egyébiránt egymilliót terveznek ■ készítőik (a program lelke egy huszonéves matematikus-zseni, aki Peter Molyneux mellett kezdte a játékkészítést). Ez még nem minden, a Sim Citytől eltérő módon itt még nem vagyunk polgármesterek, az a célunk! Nyolc különféle személyiség (vallási vezető, kommunista, pénzember, stb) közül választhatunk, és ott kell keresztbe tenni az ellenfélnek, ahol csak lehet. Aki a gengsztert választotta, az nyilván az embereit küldi el, aki a vallást választotta, ■■ a templomból prédikálhat.

Hogy ebből ■■ imponáns programból lesz-e valami, azt nem tudni, sokan nem hiszik el, hogy egy fiatal srác ilyet tud alkotni.

Az Activision hat játékot fejleszt, de ezek közül eddig csak egyet



hoztak nyilvánosságra: Tony Hawk's Pro Skater 2x. A népszerű játékhoz nem csak pályaszerkesztő jár, hanem online opció is. Összefuthatunk haverjainkkal az internetes pályákon, és az egyszerű gyakorlástól kezdve a trükkitanítáig mindent megtehetünk majd. A játékot ■ konzol megjelenésével egyidőben akarják piacra dobni. Amerikában ■ pankráció igen nagy üzlet, minden pankrátoros játék platformtól függetlenül hatalmas siker lesz, nem véletlenül jelentette be The Rock (egy híres pankrátor) személyesen, hogy ■ THQ egy ilyen játékot fejleszt WWF Raw is War néven. A játék különlegességei közé tartozik ■ folyamatos kommentár, ■ 35 igazi pankrátor, valamint hogy egyéb csúnyaságok mellett az ellenfelek ruháját is meg lehet ragadni.

A hónap legnagyobb híre azonban kétségtelenül az volt, amikor ■ CES bemutató keretében két játék már játszható állapotban volt. A Munch's Oddyssee képeken érdemes megfigyelni, hogy a poligonok recéi sehol sem látszanak (anti-aliasing), másrészt milyen részletesen vannak kidolgozva a szereplők. A Malice képeken a fantasztikus textúrázási képesség mérhető le: Alice kalapácsa ■ bump

mapping és ■ tükröződés effektek miatt szinte lemászik ■ képernyőről. Ehhez persze hozzá kell tenni, hogy ■ játékok grafikáján még sokat fognak fejleszteni, valamint, hogy az első fázisban lévő gépeken voltak bemutatva, amik a végleges gép képességeinek csak 20%-át tudják felmutatni. A gép még így is jóval 100 fps felett mozgatott mindent, akármilyen történet ■ képernyőn. Remélem sikerült mindenkinek meggyőzni, nem csak ígéretes, az Xbox jó konzol lesz, jó játékokkal. A fejlesztők száma időközben 200 fölé nőtt, tehát rengeteget tudunk majd játszani!

Grath

grath@mail.datanet.hu



GameCube- hírek



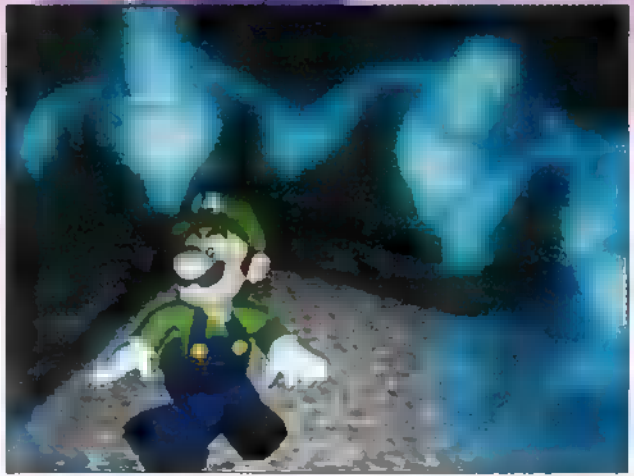
Az utóbbi időben elég kevés hírt hallani a GameCube háza tájáról, pedig hát ■ Nintendo supermasinájának elméletileg ugyebár még az idén a boltokban kell lennie - a Nintendo hivatalos weboldalán továbbra is 2001 júliusára (Japán) és októberére (Amerika) saccolják a debütálást. A Rare szintén októberre datálja az N64-en méltán elhíresült Perfect Dark folytatását, úgyhogy jó lenne, ha addigra már tényleg lenne hozzá gép is. Az angol cég az első volt, amely megkapta a géphez ■ fejlesztői csomagot, s már több mint hat hónapja javában renderelgetik ■ játékhoz a figurákat - kár lenne, ha feleslegesen igyekeznének.

Hát szóval furcsa, hogy alig hallani konkrét címekről. Az utóbbi hónapok legnagyobb híre mindössze az volt, hogy a korábban a Sony felé elkötelezett Electronic Arts mégis csak fejleszt ■ platformra. Az már szinte biztos, hogy ■ super sportjátékaik (amik mellelgesen igen csak kiemelkednek az egyelőre elég szegényes PS2-es játékok mezőnyéből) elkészülnek GameCube-ra is. Lesz tehát FIFA az európaiaknak, illetve Madden ■ amerikaiaknak. Külön dicséretes, hogy ezek nem csak ■ PS2-es verziók átíratái lesznek, hanem frankón a GameCube hardverére íródnak.

De ha már a szoftverfejlesztők így titkolóznak, akkor jöjjön egy-két egyéb érdekesség ■ gép jövőjét illetően. A Nintendo úgy tűnik, nem akarja még egyszer ugyanazt ■ hibát elkövetni, mint az N64-gyel. A 64 bites géppel ugyanis nem csak ■ volt a baj, hogy a kártyás rendszernek köszönhetően limitáltak voltak ■ lehetőségek, hanem hogy - és ez talán még inkább elriasztotta ■ fejlesztőket ■ platformtól - a Nintendo iszonyatosan magas jogdíjakat követelt a játékforgalmazóktól. A kiélezett verseny miatt ■ GameCube esetében kénytelenek voltak lejjebb adni, s az általánosan elfogadott 9-10\$-os összeget határozták

meg (játékonként), ami nagyjából megegyezik azzal, mint amit a Sony kér a PS2-es játékok után. (Igaz, a Microsoft általában már 8\$ alá "licitált".) Hogy az egyes konkrét esetekben egészen pontosan mit kell fizetni, az annak függvényében kerül kiszámításra, hogy milyen típusú játékról van szó, és hogy mennyi kerül belőle a boltokba. Megint más. Talán sokan kíváncsiak lennének, mi is számszerűsítve ■ GameCube teljesítménye, mint ahogy leírtuk már a többi új gép tulajdonságait is. Nos jómagam nem vagyok híve a száraz technikai adatok felsorolásának, de most kivételt teszek - s mindjárt ki is fejtem, hogy miért. A "konzolháborúban" - különösen akkor, ha még meg nem jelent gépek rivalizálásáról van szó - a hardvert gyártó cégek előszeretettel "dobálóznak" különböző számokkal, különösképp poligon számokkal. Az ilyen számokat nem feltétlenül kell mindig komolyan venni (szakértők körében az első számunkban bemutatott táblázatot például erősen megkérdőjelezzük), ám ha egy független cég mutat fel teszteredményeket, ■ már valamennyivel hitelesebbnek tekinthető. Főleg ha történetesen egy olyan cégről van szó, amelyik eleinte nem is akart a vizsgálat tárgyával foglalkozni. De hogy a lényegre térjünk: az Electronic Arts - mint szó volt róla - nemrégiben tudatta ■ nagyvilággal, hogy tervbe vette GameCube játékok fejlesztését, s ezzel egy időben a cég kanadai divíziója mindjárt nagyító alá is helyezte a fejlesztői gép teljesítményét. Az eredmény meglepő módon jobb lett annál, mint amit ■ Nintendo hivatalosan leköszölt. Ha 8 textúra-layer kerül felhasználásra, plusz valamennyi egyéb effektus be van kapcsolva, a gép kb. 5 millió poligon megjelenítésére képes. Ha pedig csak 4 réteg van felhasználva, ez ■ szám elérheti a 14 milliót is.

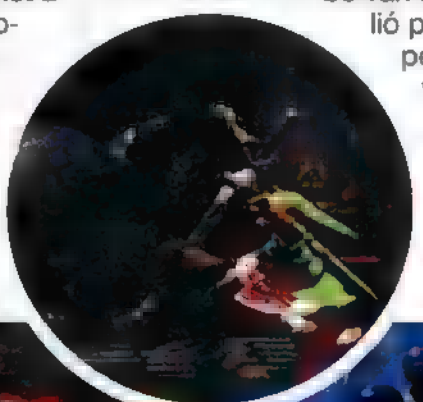
Mint látható, Microsofttal és a Sonyval ellentétben a Nintendo realisztikus adatokat adott meg: azt a teljesítményt, amit a gép



▲ Luigi's mansion

valóban produkálni fog játék közben. Rögtön hozzátehetjük: nem csak a grafikai képességeket illetően, hanem például az audioval kapcsolatban is korrektek voltak. A Nintendo hivatalos közleménye szerint a gép speciális hangprocesszora 48khz mintavételezési frekvencián dolgozik, és egyszerre 64 hangcsatornát képes használni. Ettől függetlenül azonban a Factor 5 szakemberei (akik részt vettek ■ GameCube hangrendszerének tervezésében) kifejtették, hogy más sikerült egyszerre 100 hangot is kipróbálni a rendszerből, és ez ■ szám még sokkal feljebb is mehet, attól függően, hogy ■ adott játék egyéb paraméterei mennyire veszik igénybe a hardvert. Csak összehasonlításképpen: az Xbox esetében 256-ban határozták meg hangcsatornák számát, de ez felettébb megtévesztő információ, lévén ha "ráeresztenek" egy 3D-s effektust, azonnal ott is csak 64 hang marad.

Az audioval kapcsolatban egy másik érdekes felvetés, hogy vajon miért nem tud a GameCube Dolby Digitalt. A magyarázat ott keresendő, hogy eredetileg ■ Dolby Digitalt rögzített felvételek lejátszásához tervezték, nem pedig real time játékokhoz. Ez pedig azért fontos, mert a rendszer némi késéssel küldi ki a jelet a hangszórókhoz, ami egy játék esetében a szinkron elcsúszását eredményezné. Felrobban például az űrhajónk, de csak egy tizedmásodperccel később halljuk ■ detonációt - alig észrevehető, de azért zavaró lett volna. Elvetették tehát ■ Dolby Digitalt, de hát ■ Dolby Surround ugyebár így ■ gyönyörűen szól majd. Csak már végre élőben hallhatnánk...



▲ Metroid ■



▲ Wave Race ■

V.Z.
vzoli@vogel.hu



playtime! 01/03



Tunguska

A villamosszékben történt kivégzés ez esetben nem egy karrier végét jelenti



Lunar 2: Eternal Blue

Régi idők focija. Vagyis inkább RPG-je.

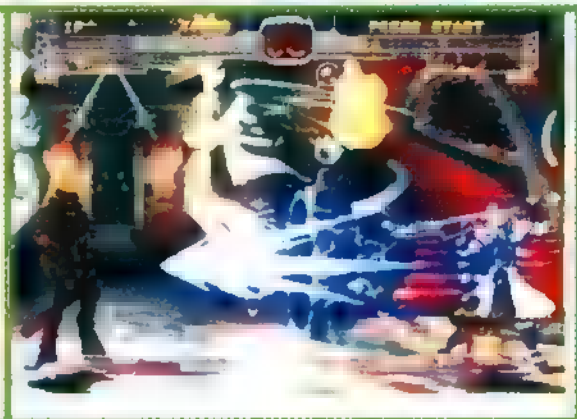
Speed Devils Online

Világverseny a világhálón



Guilty Gear X

Pofozkodom, tehát vagyok!



Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Tószegi Szabolcs
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Boruzs Krisztina Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-917-869 Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország: Vogel International Erik III. Wicha, Poccistrasse 11, D-80336 München Tel.: +49 89 74642 318 Fax: +49 89 74642 217	Nagy-Britannia: Media Partners Ltd. 5/15 Cromer Street Gray's Inn Rd GB-London WC1H 8LS Tel.: +44-171/837-3330 Fax: +44-171/833-0764
--	---

USA/Kanada: Vogel Europublishing, Inc., Mark Hauser 632 Sunflower Court San Ramon, CA 94583, USA Tel.: +1-925/648-1170 Fax: +1-925/648-1171	Tajvan: Taiwan Bright Int. Co., Ltd., Vincent Lee 4 FL 1, Sec. 3, 200 Hsin Yi Road, Taipei 106, Taiwan R.O.C. Tel.: +886-2/2755-7901-5, Fax: +886-2/2755-7900
---	---

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 5796 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

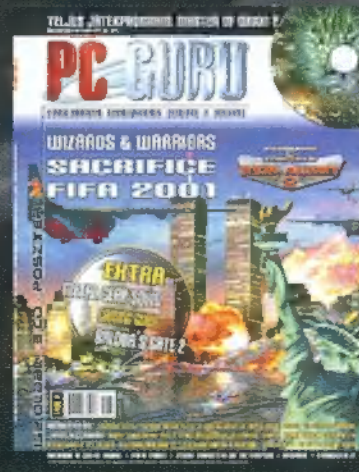
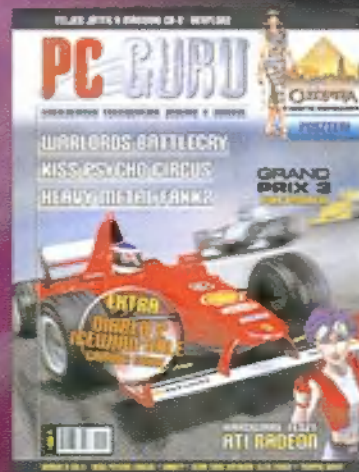
ISSN 1586-6823

Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER

A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldd vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU



Klikket ingyen!

Előfizetőként kívánsz az internet, számítástechnika, a mobilvilág, és szórakoztató-elektronika világáról?

Előfizetőként ajándékozd meg magad, barátod/barátnőd vagy ismerősöd a Klikk magazin egy példányával.

Előfizetőként ajándékozd meg nekünk a saját, valamint a barátod/barátnőd megajándékozni kívánt címét, és mi ingyenesen küldünk egy Klikket.

playtime!



Hogy mi ez? A választ megtalálod az újság legelején található hirdetésben!

(Bocs, ez a képrészlet nem túl informatív, de sajnós így jön össze a teljes fotó...)

Előfizetem a PLAYTIME! Magazin:

példányban egész évre 11592 forint

példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazin:

példányban egész évre 10416 forint

példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

példányban egész évre 14112 forint

példányban fél évre 7056 forint

Előfizetem a Klikk Magazin:

példányban egész évre 3792 forint példányban fél évre 1896 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/.....szám

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja)

átutalással

Kelt:

Aláírás

2000/01

Ajándékozz Klikket ingyen!

Kérem, hogy az általam megadott címre a Klikk magazin egy példányát ingyenesen elküldeni szíveskedjenek!

Név:

Cím:

Életkor:

A megajándékozandó neve:

Címe:



Előfizetem a PLAYTIME! Magazin:

példányban egész évre 11592 forint

példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazin:

példányban egész évre 10416 forint

példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

példányban egész évre 14112 forint

példányban fél évre 7056 forint

Előfizetem a Klikk Magazin:

példányban egész évre 3792 forint

példányban fél évre 1896 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/.....szám

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja)

átutalással

Kelt:

Aláírás

CHIP

PC GURU

playtime!



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltse ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



a könnyed
informatikai
magazin



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



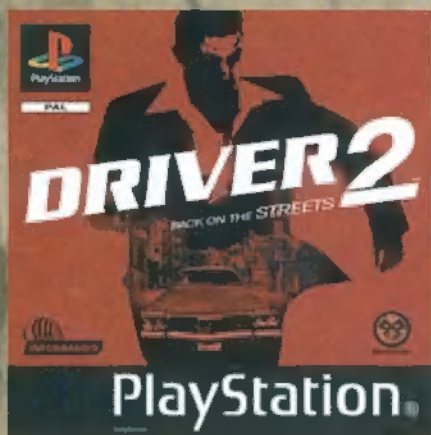
playtime!

DRIVER 2

BACK ON THE STREETS

DRIVER 2
REFLECTIONS

DRIVER 2 KÜLÖNLEGES KIADÁS!



MÁRCIUSTÓL AZ ÜZLETEKBEN, BENNE:

- DRIVER 2 PÓLÓ
- KULCSTARTÓ
- A JÁTÉK ZENÉJÉT TARTALMAZÓ CD



DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY